

Canarias 425 pts
msxclub
N. 77 Septiembre 1991 - PVP - 425 ptas. (Inc. IVA)
DE PROGRAMAS
SOFTWARE:
Desperado II,
Mystical,
Obsession,
Budokan,
Wanted "El presidente"
Cómo acabar...
UNDEADLINE
Tiempos MSX
LUDOTECA (III)
Coleccionable:
ARCUS II,
WIZARDRYL
HARDWARE
IMPRESORAS MSX
00077
8 413042 823803



PRESENTA LOS MEJORES CARTUCHOS MSX



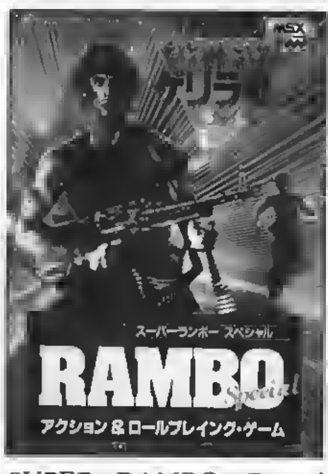
ANDOROGYNUS. Dos MegaRoms en tu MSX2 de la mano de Telenet. Arcade de habilidad en varios niveles. P.V.P. 5.500 Ptas.



ARKANOID II. La segunda parte de un gran éxito. De Nidecom para MSX2. Con la compra del mismo se regala un joystick. P.V.P. 5.500 Ptas.



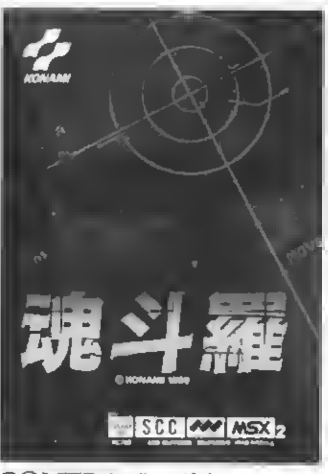
RASTAN SAGA. Dos MegaRoms salvajes. Espada y brujería en este juego de Taito para MSX2. P.V.P. 5.500 Ptas.



SUPER RAMBO. Reposición del cartucho de MSX2 de Pack-in-video, basado en las series del personaje fílmico. P.V.P. 5.500 Ptas.



IKARI. Dos MegaRoms para MSX2. Juego bélico para dos jugadores simultáneos. P.V.P. 5.500 Ptas.



CONTRA. La última novedad de Konami, Gryzor, para MSX2. P.V.P. 7.500 Ptas.



Q-BERT (KONAMI). El arcade más trepidante de cuantos ha producido la mítica firma japonesa. P. V. P. 3.850 Ptas.



MUSIC EDITOR "MUE" (HAL LABORATORY). La mejor utilidad disponible para hacer música con tu MSX. P. V. P. 5.250 Ptas.

Si quieres recibir por correo certificado estos cartuchos recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos: ....

Dirección completa: ....

Ciudad: .... Provincia: ....

CP: .... Tel: ....

Para ello adjunto talón a nombre de Manhattan Transfer, S.A. por las cantidades arriba mencionadas, más 275 ptas. por gastos de envío. Expedición de la mercancía mínimo 7 días desde la recepción del talón.

IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE MAILING

Manhattan Transfer, S.A.
PORTOLÀ 10-12
08023 Barcelona

SUMARIO

Año VII - Número 77 Septiembre 1991 - Tercera Epoca.
Sale el día 15 de cada mes.
P. V. P. 395 (inc. IVA y sobretasa aérea Canarias).
(Ilustración de portada cortesía Topo).



Director ejecutivo:
Jesús Manuel Montané
Redacción:
Carlos Mesa, Teo Villegas, Mónica Sánchez, Angeles Palacio, Eduardo Martínez, Ramón Casillas.
Produce:
Manhattan Transfer S. A.
Diseño y maquetación:
Montse Carvajal.
Departamento de Producción y Publicidad. Directora:
Birgitta Sandberg.
Suscripciones:
Silvia Soler.
Redacción, administración y publicidad:
C/ Portolá 10-12 08023 Barcelona.
Tel. (93) 211 22 56
Fax. (93) 211 56 30
Distribuye:
SGEL, S. A. Avda. Valdelaparra, 39. Pol. Ind. Alcobendas. 28100 Madrid.
Fotomecánica y fotocomposición:
JORVIC.C/ Orduña, 20. 08031. Barcelona.
Imprime:
Litografía Roses.C/ Cobalto, 7-9. 08004. Barcelona.

Dep. Legal. B-38.046-88



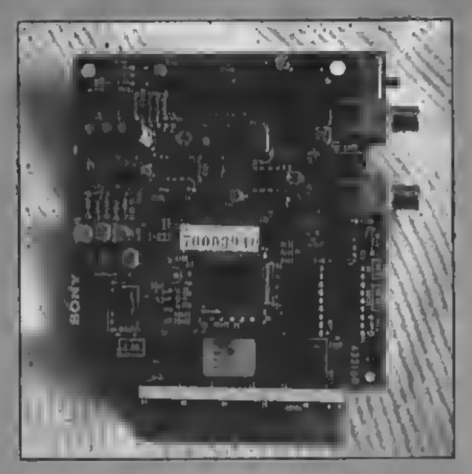
PUNTO DE VISTA

Cada vez con mayor frecuencia, observo contínuos y repetidos ataques a nuestra empresa y politica comercial, por parte de extraños clubs y supuestas asociaciones de usuarios. Según ellos, los ordenadores MSX que importamos de Japón, tienen unos precios desorbitados, totalmente escandalosos.

Para reafirmarlo, proponen conseguirlos a un precio mucho más ventajoso, encandilando al ilusionado usuario, quien cree poder conseguir su soñado MSX2+ o Turbo-R casi a mitad de precio.

Bien, no hay nada que objetar a todo ello, afortunadamente estamos en un país libre donde cualquiera puede hacer negocios de cualquier tipo, mientras esté legalmente establecido y tribute a Hacienda sus rendimientos. Pero solo podemos llegar a una conclusión; para que salgan más baratos, tienen que ser traídos de contrabando.

Para mayor información de esos clubs y de los usuarios finales, que en definitiva son los que nos importan, me permito ofreceros desde estas páginas, amablemente cedidas por MSX-CLUB (única revista oficial dedicada al sistema), un pequeño ejemplo práctico de importación de un MSX como el Turbo-R. Vayamos por partes...



1) Su precio en Japón, como puede verse en la revista MSX-Magazine, es de 87.800 Yens. Al cambio actual 1 pta = 0. 82 Yens; resultado: 71.996 pts.

2) El Turbo-R ya está en Japón, ahora hay que traerlo. Tenemos varias opciones: Ir a buscarlo y visitar el país (500. 000 pts), o encargarlo a una tienda, y suponiendo que os hagan caso, añadir mínimo un 25% más por gastos de transporte y manejo. La última opción, y casi la única razonable: Encargarlo a Robin V. Hoegen (gran amigo y colaborador nuestro) que os cargará un 25% de comisión y os lo enviará... ¡POR CORREO! (Personalmente no me atrevería a pedir un ordenador por correo tal y como éste funciona; golpes, desperfectos, etc...).

Así pues, 72.000 + 25% = 90.000 pts. que deberéis enviar por adelantado en DOS giros postales (máxima cantidad por persona 50.000 pts) y rellenar un documento para Hacienda explicando el motivo. Un mes para que el dinero llegue a su destino y otro para que el ordenador llegue (llegar, llegará porque Robin es muy formal) pero ¿estará entero?... .

3) Tras dos meses de espera ya tenemos nuestro flamante Turbo-R en España. Ahora viene lo difícil: Aduanas. Los documentos necesarios para el despacho aduanero son:

a) Declaration of Manufacturer's Consent. (se trata de un aparato eléctrico que debe ser autorizado).

b) Certificate of Origen. (procede de fuera de la CEE).

c) Invoice (factura comercial para liquidar arancel e IVA).

d) Certificado de Homologación del Estado Español (necesario al ser un ordenador).

Estos documentos son AB-SO-LU-TA-MEN-TE necesarios para la entrada en España de mercancías electrónicas e informáticas procedentes de países no pertenecientes a la CEE. Si les caéis simpáticos al inspector de aduanas, no sabe que es un ordenador y el paquete es pequeño, puede que solo os exija la factura. Si le da por revisar la marcancía, el ordenador está perdido, ya que no podréis retirarlo hasta que presentéis los 4 documentos en un plazo de 25 días.

Pasado este tiempo deberéis, so pena de que os subasten la mercancia, pasarla a zona franca, lo cual requerirá la intervención de un agente colegiado de aduanas, cuya minuta se compone de un porcentaje del valor, más gastos fijos; aproximadamene unas 17.000 pts.

Pero no pensemos en lo peor y supongamos que tenemos suerte. Tendremos que sumar un 11. 1% de arancel (evidentemente no podemos aplicar el 6. 9% de ordenadores) + 12 % IVA. (los gastos de tansporte tam-





bién cotizan) 90.000 + 11. 1% + 12% = 111. 988.

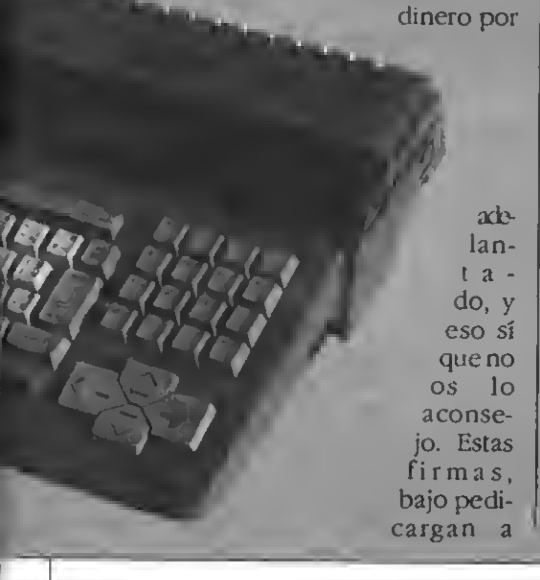
4) Con muchísima suerte, y tras pasar malos ratos, ya tenemos el ordenador en nuestras manos. Solo queda adaptarlo de 100V a 220V (Robin: 6.500 pts) y hacerle o comprar en Japón el cable RGB (3.700) + 6.500 pts, más los porcentajes anteriores: 14.300 pts

TOTAL: 111.800 + 14.300 = 126.092 pts.

Todo esto es si las cosas van bien y solo traemos un ordenador, porque en caso contrario el inspector no se creerá que es para uso personal sino para venta, exigirá todos los documntos anteriormente detallados, deberá actuar el agente de aduanas, (suma un 10% más) y deberás presentar tu licencia fiscal. Además, para acabarlo de arreglar, el Certificado de Homologación cuesta 560.000 pts. por modelo y evidentemente yo no voy a prestar el nuestro.

La información es veraz y puede ser comprobada consultando a cualquier agente de aduanas colegiado, el cual ratificará mis datos uno por uno.

Otra opción es adquirirlo en países pertenecientes al Mercado Común, como Alemania (HSH) y Holanda (MSX Centrum, MSX Club Gouda, etc...), que tienen el arancel mucho más bajo. Según las últimas tarifas, están en 105.000 pts + IVA o 102.000 pts + IVA. (sin adaptadores ni cable). En estos casos, deberéis enviar el dinero por adelantado, y eso sí que no os lo aconsejo. Estas firmas, bajo pedicargan a Robin los ordenadores necesarios, y no sería la primera vez que símplemente se quedan el dinero. Nosotros, aún estamos esperando 100 FM-PAKs pagados en Diciembre-90.



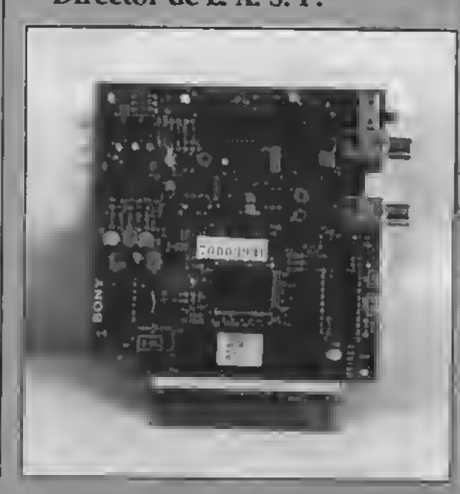


Respecto a Holanda, también se rumorea la fabricación para Europa del Turbo-R, si hay una determinada cantidad de órdenes o cartas firmadas. Una buena noticia, pero a todas luces increíble. ¿Cuando se ha visto que una multinacional cree un nuevo producto basándose en 3.000 o 5.000 cartas?. Es más pausible que sea una forma de captar posibles clientes y más adelante ofrecerles el ordenador japonés más o menos adaptado, porque Philips no considera rentable fabricar un Turbo-R (Muy lógico, si tenemos en cuenta sus enormes pérdidas en informática este año). Es más, las productoras japonesas, con las que evidentemente estoy en contacto, hacen adaptaciones de sus modelos a partir de 9.000 - 10.000 unidades.

En definitiva; nosotros estamos vendiendo el Turbo-R a 125.000 pts. Este precio incluye: cable RGB, adaptación interna de voltaje, resumen del manual en español, disco con el MSXDOS2 en inglés (original: todo Kanji), acentos en teclas de función y lo más importante: 1 año de garantía y servicio técnico post-venta. Y la guinda; en Italia están supercontentos con el nuevo ordenador, vendiéndose actualmente más unidades que en España. A pesar de todo, tenemos un especial cariño al mercado de MSX y continuaremos con él todo lo que haga falta, prueba de ello es que ahora ampliamos nuestras actividades al software (España tiene antes que nadie, gracias a nosotros, las últimas novedades del MSX).

Estamos deseando tener competencia, con lo que el usuario ganará en calidad y servicio. Desde aquí, animo a otros empresarios a invertir en futuro, invertir en MSX.

Luis Andrés Sanz
Director de L. A. S. P.





Por Angeles Palacio

Poseo un NMS 8280 y estoy pensando en adquirir un FM PAK estéreo para conectar al ordenador un órgano Technics. ¿Hay disponible en nuestro país algún programa que controle este tipo de operaciones?, ¿El Synthsaurus, tal vez?, ¿Es necesario un MIDI para realizar dicha conexión? En cualquier caso, ¿los resultados serán buenos, equiparables a los obtenidos con un Amiga?

Por otra parte, cuando conecto el «Nemesis II» al ordenador no se escuchan los 8 canales polifónicos del SCC, sin embargo sí en el de un amigo que tiene un VG 8020. ¿A qué es debido?, ¿Cómo puedo solucionar este problema?

Para terminar, me gustaría saber en que consiste el Kit MSX2+ UP VDP 9958, que anuncian en LASP.

Juan Miguel Rodríguez González
(Las Palmas de Gran Canaria)

Cada vez son más los usuarios interesados en realizar composiciones musicales con su ordenador. Afortunadamente, el MSX es uno de los que dispone de un mayor número de aplicaciones desarrolladas para este tipo de trabajos. El Synthsaurus es un programa con una gran diversidad de opciones, y que permite su uso con sintetizadores de todo tipo. El FM PAK, por su lado, no permite la conexión, únicamente amplía las posibilidades sonoras del ordenador.

De todas formas, el mejor sistema a la hora de realizar este tipo de operaciones, es disponer de un MIDI, puesto que el abanico de accesorios se ve notablemente ampliado. El resultado que obtendrás con el MIDI sí puede equipararse al de un Amiga; no olvides que el MSX es uno de los sistemas informáticos mejor dotados a nivel sonoro. Como ejemplo, escucha la banda sonora de los programas japoneses de firmas como Konami, la mayoría de ellas adaptadas a los nuevos soportes de ampliación musical en formato cartucho.

Por otro lado, el problema que tienes con el «Nemesis II» puede deberse a determinadas incompatibilidades con la circuitería interna del ordenador.

Finalmente, el Kit MSX2+ VDP 9958 es una placa gráfica que sustituye a la tradicional de los MSX2. De esta forma, los juegos desarrollados específicamente para los modelos actualizados podrán funcionar en los de la segunda generación.





Tengo un ordenador Phillips NMS-8245 y una impresora matricial Phillips VW-0020... y varios problemas con dos de los programas suministrados con la maquinaria, «Ease» y «Designer Plus». Concretamente, con las funciones de impresión de ambos programas.

En «Ease»; si escribo un texto en «Word-Pro», con diferentes tipos de letras, después lo grabo en disco e intento imprimirlo desde la opción «Printer», no se respetan ni los márgenes que se han especificado desde el software, ni los tipos de letra, ni nada.

Algo similar sucede con «Designer Plus», pero peor; no he conseguido jamás imprimir gráficos. Los problemas con la impresora se dan también en el resto de programas del disco «Database», «Calcform», «Charts»... -.

Me gustaría saber si existe alguna forma de conseguir un correcto funcionamiento de la impresora.

Marcos Vega Coso
(Zamora)

Tus problemas son, por desgracia, comunes a la práctica totalidad de los usuarios. Por oscuros motivos que sólo comprenden los técnicos, las impresoras disponibles en el mercado son compatibles -en teoría- con prácticamente todo, pero a la hora de la verdad, no hay forma de conseguir un funcionamiento satisfactorio.

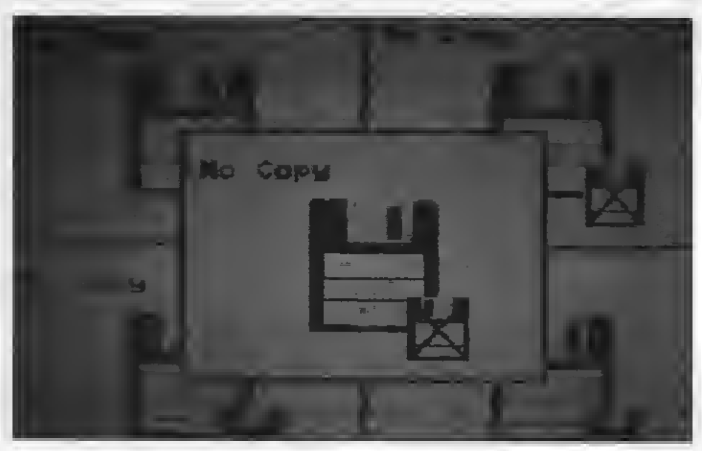
Tu caso, concretamente, es aún más complicado. Al tratarse de una impresora matricial, puede que los códigos incluidos en «Designer Plus» no se correspondan con los del periférico para el correcto volcado de los gráficos; lo más aconsejable es grabarlos como pantallas e intentar imprimirlos con otros programas comercializados a tal fin.

Lo mismo sucede con el resto del software que mencionas; intenta convertir los ficheros en formato ASCII y cargarlos desde un procesador de textos más perfeccionado con el que poder manipularlos, y que permita la reconfiguración apropiada para cada impresora.

Me gustaría saber si en estos momentos sigue en funcionamiento el concurso de programas de MSX CLUB, puesto que en los últimos números no se ha publicado nada al respecto.

Ramón López Estero
(Valencia)

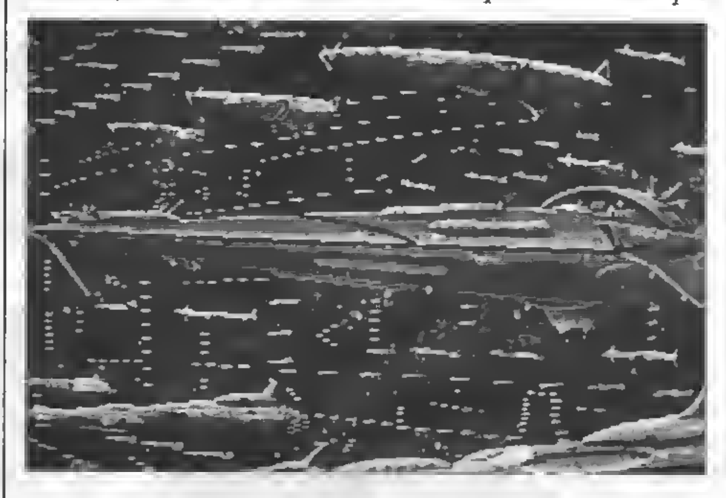
El concurso de programas sigue en marcha; los programas que son editados mensualmente forman parte de los que nos son remitidos a fin de participar en él. Ahora bien, sí es cierto que no hemos vuelto a publicar las bases; hemos creído que



no era necesario por las muchas veces en las que se han dado a conocer.

A veces, como diversión, me dedico a copiar los gráficos de algunos cartuchos, para luego grabarlos en cinta y crear mis propios juegos con ellos. Lo hago sacando el cartucho manteniendo <RESET> pulsado y luego seleccionando Screen 1. Los datos están en sus respectivos registros y los copio sin dificultad.

Pero en los cartuchos de Konami, los datos están desordenados. Por ejemplo, los colores en la tercera tabla de modelos, los sprites en la dirección 7040 a la dirección 8191, y los gráficos en la tabla de colores.



Consigo los sprites sin problemas, y también los gráficos, pero no encuentro la forma de colocar los colores en su sitio sin borrar otro registro importante.

El equipo que poseo es de primera generación, y el cartucho con el que he hecho estas pruebas, el «Nemesis II».

Enrique Martín Geijo (Barcelona)

Los cartuchos de Konami -y la mayoría de los nipones- hacen uso actualmente de las ventajas que les supone el hardware, para poder incluir, por ejemplo, gráficos de mayor colorido. De tal forma que el ordenador, por sí solo, no puede generarlos; así, cuando el cartucho es retirado es muy normal que hayan elementos que no puedas reproducir.

Para poder hacer lo que deseas, deberías poder copiar también la circuitería interna del cartucho, algo que sin duda se escapa de tus posibilidades.

Desde hace varios años poseo un MSX modelo Sony de 32k. y un cartucho de ampliación (64k) de la misma marca. Me gustaría adquirir una unidad de disco, pero...

¿Qué ventajas me aportaría dicha adquisición?

¿Aumentaría la memoria del ordenador?

¿Podría cargar juegos editados en disco para MSX2?

¿No es ya demasiado tarde para adquirir dicha unidad, teniendo en cuenta el desarrollo de los MSX2+ y la aparición de los novedosos MSX Turbo-R?

Alonso García Rodríguez (Granada)

Como es lógico, en caso de que finalmente decidas adquirir la unidad de disco, conseguirás acceder a una serie de programas –fundamentalmente utilidades– que precisan de ese dispositivo para funcionar. Con ello, verías como incluso puedes intercambiar ficheros con ordenadores de mayor memoria, como los PC, algo muy importante si trabajas con procesadores de texto.



Lo que no vas a conseguir por ese motivo es una ampliación de memoria. Todo lo contrario, ésta iba a disminuir, ya que el lenguaje MSX Disk Basic, con el que se maneja el periférico, ocupa un espacio aproximado de 5k. En consecuencia, resulta evidente que no podrás usar los juegos editados específicamente para MSX2; además, piensa que las características técnicas de tu máquina no se corresponden con las de la segunda generación.

Por lo tanto te aconsejo, como apuntas en tu carta, la adquisición de un nuevo ordenador.



TRUCOS Y POKES

Los interesados en participar en esta sección pueden enviar sus trucos y pokes a:

Sección: **Trucos y Pokes**
Portolá 10-12 bajos

EDUARDO FERNANDEZ
(TARRAGONA)
YS III

Cómo eliminar fácilmente a los monstruos de este programa:

MUNDO 1

Monstruo 1: Usa «power ring» y ve directo hacia él, golpeándole con la espada.

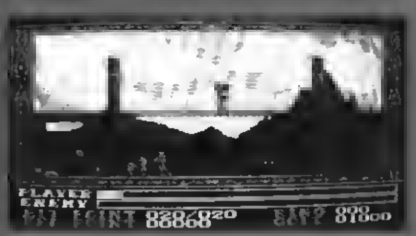
Monstruo 2: Tienes que colocarte justo donde empieza la repisa sobre la que se encuentra el monstruo, con el primer «ring» activado, saltar lo más alto posible y golpearle constantemente.

Monstruo 3: Enfréntate a él con «broad sword»; usando «power ring» ataca directamente ésa especie de diamante que hay cerca y colócate encima suyo, con lo que la energía de tu enemigo decrecerá.

MUNDO 2

Monstruo 1: Su punto débil es la cabeza, lo que ocurre es que si no llevas la «broad sword» le restarás poca energía en cada ataque. Lo mejor es situarse en el extremo derecho y saltar cuando suba el dragón, girándote para alcanzarle en el aire.

Monstruo 2: Si le atacas en la cabeza le restarás más energía que si lo haces por el resto del cuerpo; eso sí, el riesgo de ser derribado es mayor. Lo más conveniente es situarse en el punto más alto de la parte inferior, con lo que él se colocará a la derecha. Cuando salte sobre tí, alcánzale en el aire y vuelve a repetir la operación. Si no llevas «broad sword» será difícil que lo consigas.





MUNDO 3

Monstruo 1: No será muy difícil acabar con él si usas «power ring». Salta para alcanzar su cuerpo.

Monstruo 2: Su punto débil es la cabeza; sitúate a su lado, salta y golpéale.

MUNDO 4

Monstruo 1: Si atacas su cabeza le restarás más energía, pero tu también perderás mucha. Lo mejor es esperar a que se detenga, momento en que se agachará y sus piernas serán muy vulnerables.

Monstruo 2: El principal problema es evitar que te toque su lengua de fuego, para lo cual le golpearás cuando venga hacia ti. Luego, irás hacia la derecha, le volverás a golpear y retrocedeás a la izquierda.

Monstruo 3: Primer espera hasta que se forme por completo. Cuando te ataque, golpéale y retrocede, en el momento en que estés atrapado, salta hacia él y clávale la espada en la cabeza, con lo que retrocederá. Repite el proceso hasta acabar con él.



Monstruo 4: Su punto débil es la cabeza; con «flame sword» y «power ring» no será difícil destruirle.

MUNDO 5

Monstruo 1: Lo mejor es usar «protect ring» y golpearle en la cabeza. Si lo haces con rapidez, te pueden sobrar de 140 a 120 unidades de «ring».

Monstruo 2: Usa «power ring», ataca la parte de color naranja, a la vez que esquivas las bolas giratorias. Si te alcanza una de las esferas pequeñas que después son generadas, perderás muchas energía, por lo que usa «protect ring» para defenderte.



Por Mónica Sánchez

Sugerencias:

–Lleva siempre los «items», ya que en caso de ir apurado, siempre puedes pulsar <SHIFT>.

–No hace falta que compres el objeto que cuesta 50000 monedas de oro.

–Para la mayoría de los monstruos te será de gran utilidad «power ring».

–Cuando destruyas al último enemigo no vuelvas al poblado, ya que si lo haces, el enemigo volverá a estar allí.



MANUEL POZO FERNANDEZ
(CUENCA)
PENGUIN ADVENTURE

En la pantalla 13, para coger la bolsa con las botas rojas, debes haber adquirido previamente el collar.

JOSE LUIS VICH CAMPOS
(PALMA DE MALLORCA)
XYBOTS

En este magnífico juego de Domark, hay dos transportadores en la primera fase. Si te metes en el que está a simple vista, pasarás al segundo nivel, pero si cogemos el transportador oculto tras la puerta (habiendo obtenido previamente la llave), accederemos al séptimo, nos darán 75000 puntos y 25 monedas, además de tener la energía al máximo.

DANIEL PEREZ
(BARCELONA)
ROBOCOP, ZANAC

–«Robocop»: En la segunda pantalla, en caso de que el tiempo concedido esté llegando a su límite y ves que no consigues acabar con el navajero, harás lo siguiente; si tienes energía suficiente, dispara a la chica hasta que desaparezca y luego ataca constantemente al hombre.

–«Zanac»: Para pasar el round 7, tienes que destruir la base en 15 segundos; nada mejor, con el fin de conseguirlo, que elegir el arma más poderosa (la 7).



ANTONIO CAMPOMESTRE RUIZ
(SEVILLA)
WANTED «EL PRESIDENTE»

Probablemente, habréis vagado por todo el edificio central sin haber conseguido nada. Ahora bien, el secreto está en los ordenadores desperdigados por los pisos; cuando estemos delante de uno de ellos pulsaremos <CURSOR UP> o <SPACE> y accederemos a la pantalla de control del mismo.

Eso nos servirá para activar todas las funciones del helicóptero que está en la azotea y que nos servirá para escapar al final del juego.

También en este programa, hay una pantalla con varias columnas de colores y un ordenador en la parte derecha. No deberemos acercarnos al ordenador, pues se trata de una trampa; el suelo se abrirá, caeremos y moriremos.

RAFAEL HURTADO
(IBIZA)
LOS TEMPLOS SAGRADOS

–Para coger la cuenta del IMIX usa LA PIEL DE UN ANIMAL.

–Los bloques que controlan el paso a través de los túneles de las estancias son LOS DE LAS ESQUINAS DE LA ESPIRAL CUADRADA.

–Cada bloque cotrola el paso POR UNO DE LOS AGUJEROS bajos, y solo tiene una función, ABRIR O CERRAR. Sobre cada bloque hay que especificar PARED (norte, sur...) Y SITUACION (derecha izquierda o central).

–Las ocho tabletas son útiles SI LAS DEJAS EN EL LUGAR ADECUADO.

–En la última de las estancias EL PESO DEL COLLAR te permitirá avanzar.

TABLON DE ANUNCIOS

Esta sección es de nuestros lectores. Todos ellos tienen derecho a dos inserciones normales y sin clasificar totalmente gratuitas. Las características de estos no permiten la inclusión de los mismos con fines de lucro.

Los anuncios que quieran ser clasificados como módulos deberán enviar el texto a publicar con sus características pertinentes, adjuntando en el sobre talón nominativo al portador barrado por un importe de 1.000 ptas. para una sola inserción, indicando esta modalidad en el sobre

VENDO ordenador Sony HBF9S con unidad de disco y cassette Bit-Corder por 55000 ptas. Precio negociable. Teo (93) 256-38-62. Llamar de 21: 00 a 23: 30.

- **COMPRO** los siguientes libros: MSX Lenguaje Máquina, de Dulling-Strassenbourg; Le Livre du MSX, de D. Martin; y MSX Código Máquina-programación práctica, de Steve Webb. Me sirven también en fotocopia. Pago hasta 3. 000 ptas. por cada uno. Marcos Vega. C/ Peña Trevinca, 25, 1-A. 49002 Zamora. Adjuntad, a ser posible, vuestro número de teléfono.
- **VENDO** los siguientes cassettes originales a 250 ptas. C/u: op. Wolf, Meganova, Aspar, Last Mission, Defcom 1, Paris-Dakar, Robocop, Mad Mix Game, Hercules, Spirits, Walkyr, Venom, Stardust, L. Corridor, Zona 0, Hyperball, Simulador Profesional de Tennis, Humphrey, Astmomía 1 y 2 y Xenon. packs a 400 ptas: De Cine (4 juegos), A Toda Máquina 85 juegos), Summer Pack (3 juegos), Megabox (5 juegos): Cambiaría 10 cassetteso 3 packs por algún cartucho (Nemesis II, Q-bert o Salamader), o por algún Mega-Rom (preferiblemente King's Valley II, F1 Spirit o R-Type). También tengo juegos de PC. Escribe a: Gustavo Pérez Querol. C/ Garbí 167, 4-2. 08397 Pineda (Barcelona).
- **VENDO** ordenador Philips VG-8235 con unidade de disco, más tableta gráfica Philips NMS 1150 y más de 200 programas. Todo ello en perfeto estado de conservación y embalajes originales. Solo por 55000 ptas. Juan M. Fernández. C/ O'Donnell, 4 4-Izq. 23700 Linares. Telf. (953) 65-37-41.
- **INTERCAMBIO** juegos de MSX. También busco trucos y pokes. Interesados, escribir a: Manuel Orlando Torres Hernández. C/ Ruperto González Megrín 16, 31. CP 35500. Arrecife de Lanzarote (G. Canaria).

VENDO Cannon V-20 de 64k, con cassette y muchos juegos originales en cinta y el cartucho R-Type, con sus cables y manuales originales, todo ello por solo 25000 ptas. Preguntar por Javier, tardes. Telf. (957) 27-92-49. Córdoba.

- **INTERCAMBIO** juegos y utilidades para MSX2, MSX2+ y MSX Turbo-R. Sólo en disco de 3'5" 2DD. Absoluta seriedad. Interesados escribir a: Sempdei Norimaki Akame. C/ Ramón Vergés Paulí, 29-31, 2-4. 43500 Tortosa (Tarragona).
- COMPRO cartucho Parodius que esté en buenas condiciones, para MSX1, precio a convenir. Interesados escribir lo antes posible a: Juan Emilio Terol. C/ República Argentina, 37 Escalera A, piso 1. Gandía (Valencia).
- **ATENCION!!** Vendo Panasonic FSA1WSX MSX2+ RAM ampliada 256k, disco de 3. 5" de 720 k. Procesador de texto en ROM. 20. 000 colores. 9 canales audio. Vendo también todo el material que tengo: 300 programas, casi toda la colección de MSX CLUB, Input MSX, cartuchos SCC, jopystick, ratón, libros, ensamblador, manuales. . . todo lo que he reunido a lo largo de cinco años. Miguel Moya Ramos. C/ Júpiter 2, 3-A. 41500 Alcalá de Guadaira (Sevilla).
- **CLUB MEGASOFT** para usuarios de MSX, MSX2, Spectru, Commodore 64 y Amiga. Pide catálogo de software de tu sistema en disco, o si lo prefieres en vídeo. Además, mándanos el diseño del joystick de tus sueños y lo haremos realidad; si no te gusta, te devolvemos el dinero. Para más información, ponte en contacto con nosotros a través del teléfono 26-52-43 de 3: 30 a 5: 30. Preguntar por José, o mándanos una carta a: José Martínez bueno. C/ Martínez Molina 7B, 5-1. CP 23004 Jaén.

COMPRO los cartuchos Magical Kid Wiz y The Legend Of Kage (32k cada uno) por 1500 ptas. cada uno o 3500 ptas. los dos. También los puedo cambiar por el Mega-Rom American Truck. Si te interesa, llama al (93) 751-26-82. Preguntar por Bernat.

COMPRO cartucho MSX Salamander. Precio a convenir. En perfecto estado y con garantía. A ser posible con la carga e instrucciones. Llamar al Telf. (955) 23-24-35. Preguntar por Román.

- **VENDO** los siguientes originales importados de Japón, todos para MSX2: Mid Garts (versión MSX2, distinta a la de 2+), Fleet Commander II (cartucho para MSX2/MSX Turbo-R), Gorby's Pipeline (última novedad de Compile) por 6.000 ptas., y el resto a solo 5.000 c/u. Feedback (sin fallos en el sonido FM), Barumba (arcade estilo R-Type) y Palamedes (original juego tipo Tetris). Francisco J. Martos. C/ Héctor Villalobos, 5. 29014-Malaga (952) 25-94-70

VENDO Ordenador MSX2 F9-700S en perfecto estado. Ramón. T: (93) 338-56-44.

- **COMPRARIA** MSX2 ó 2+ con unidad de disco, junto o por separado, además de accesorios y revistas. También contacto con usuarios de la primera y segunda generación de la norma japonesa, para intercambiar programas y juegos. Ilu Bueno, C/ Goya 79, 1-C. Sabadell, Barcelona.CP2.

OFERTA: Vendo cartuchos R-Type (2.000 ptas.), Penguin Adventure (2.000 ptas.), Knightmare (2.000 ptas.), Goonies (1.500 ptas.), The Maze of Galius (2.500) ptas.), Nemesis II (2.500 ptas.), F1 Spirit (2.500 ptas.), King's Valley II (3.500 ptas.), Shalomon (3.500 ptas.), o todos por 15.000 ptas. También vendo ordenador Sony HB-101P, con ampliación de memoria de 64K, cables, casette "Sanyo" y 20 juegos de cinta por 15.000 ptas. (Regalo instrucciones, colección INPUT MSX y 3 números de MSX CLUB). Precios negociables. Llamar (93) 322-56-36 y preguntas por Jordi.CP2.

- **CLUB MSX FIREBALL**, C/ Moscareta 14, Pozo Estrecho, 30594 (Murcia). Ha nacido lo que todos los usuarios de MSX1 estaban esperando; vendemos, cambiamos y compramos todo tipo de programas para la primera generación y también regalamos a nuestros compradores trucos y claves para aquellos programas difíciles. Llamar al (968) 55-45-85, solo sábados de 11 a 17 horas.CP2.

VENDO Ordenador MSX2, Sony HB-F700S, unidad de disco 2DD, cables, manuales, joystick, ratón, 250 juegos en 120 discos, cartucho (Nemesis III) y muchas revistas. Todo nuevo, por 60.000 ptas. Juan Pedro. De lunes a viernes de 10 a 14 y de 17 a 19 horas.CP2.

VENDO Ordenador Sony HB10P de 80 Kb. , con cables y manuales, adjunto 15 juegos comerciales, así como también revistas del sistema. Si te interesa, ponte en contacto mediante el Tlf. (943) 17-36-47. Preguntar por Oscar.CP2.

VENDO Sony HB-F700 256 Kb. RAM, unidad de disco de 3.5" de doble cara, teclado separado, chip acelerador de la unidad de disco, con manuales, juegos y utilidades. 45.000 ptas. Germán. Tlf (91) 407-41-80.CP2.

- **ATENCION** Por 145 ptas. , vendo un MSX2+ Panasonic A1WSX con 256 Kb. RAM, 128Kb. VRAM, 1500 Kb. ROM (procesador de textos, calendario, diario, agenda...), 19268 colores, FM Pac incorporado (9 canales, 64 instrumentos predefinidos, 16 ritmos...), unidad de disco doble cara incorporada, 2 slots para cartuchos, turbo fire, adaptado a la red, manuales y embalajes completos, joystick, más de 100 juegos como F1 3D Special, Laydock II, Fantasm Soldier II, Golvellius II, SD Snatcher, Arklight, Undeadline, Space Manbow, Tetris, Quarth, Aleste, Aleste II, Aleste Special, Thexder II,... También revistas MSX CLUB hasta abril de 1991. Llamar o escribir rapidamente a Jesús Mari Casi, C/ Cruz de Barcacio, nº 27-3º derecha. , 31014, Pamplona. Tlf. (948) 11-74-91. (Llamar de 12 a 23 horas).Cp2.

VENDO MSX2 Philips 8245, muy poco uso, adquirido nuevo en 1990, regalo cassette, cables, joystick digital Yanjen y más de 30 juegos Konami en disco. 55.000 ptas. Antonio. Tlf. (956) 76-83-66.CP2.

VENDO Ordenador Sony HB F9S por 20.000 ptas. Tlf. (941) 20-96-43 CP2..

- **MUY URGENTE** Compro impresora en buen estado, procesadores de texto en cinta o cartucho, una unidad de disco, monitor f/v, libros de código máquina; compraría o cambiaría por juegos los cartuchos King's Valley II y Pippols de Konami, originales, y el juego Champion Pro Wrestling. Preferiblemente solo de Sabadell. José. C/ Mas Canals 22, 1-2. Sabadell (Barcelona).CP2.

COMPRO los números 12, 13 y 14 de INPUT MSX. Llamar a Ber-

nat, Tlf. (93) 751-26-82.Cp2.
VENDO MSX2 HB F9S, Vampire Killer, Metal Gear, Usas, Salamander, Choplifter, Star Seeker, manuales, libros, cables... todo por el precio de 60.000 ptas. , y además regalo cassette para ordenador, 10 cintas con juegos y programas educativos, INPUT MSX números 13, 14 y 17, 22- 25, 28-31 y MSX CLUB 56-59. Granollers (Barcelona). Tlf. 879-14-75. Preguntas por David. De 13:30 a 14:00 horas o a partir de las 22:30 horas (excepto sábados y domingos).CP2.

¡ATENCION! ¡OFERTA INCRIBLE! Vendo Penguin Adventure, Maze of Galious y Q-Bert por 2.000 ptas., c/u, Nemesis II, Formula 1 Spirit y Salamander por 3.500 ptas. , c/u, King's Valley II por 3.500 y Nemesis III por 4.000. Todos son cartuchos originales. También vendo cintas originales como Tetris, After Burner, Turtles... a precios de risa. Llamar al (91) 675-38-68 a partir de las 20:30 horas. Preguntar por Santiago. Torrejon de Ardoz (Madrid).CP2.

VENDO los siguientes cartuchos: Nemesis II, 3.500 Ptas. ; Penguin Adventure, 3.000 Ptas. ; y Q-Bert, 2.500 Ptas. También los cambio; Nemesis II por King's Valley II o F1 Spirit, Penguin Adventure por Nemesis y Q-Bert por Parodius. También doy el Nemesis II y el Penguin Adventure por el Nemesis III. Llamar al 305-63-25 y preguntar por Alex.CP2.

CAMBIO Juegos originales: Livingstone Supongo II, Happy Fred, Police Academy, Simulador Columbia, Spy vs. Spy, The Apeman, Protector... + 8 de la misma serie Oro+Temptations, El Poder Oscuro, After Burner, Test Drive II para MSX1 o MSX2 por cartuchos para MSX2. Llamar de lunes a miércoles de 5:30 a 9 al teléfono (96) 126-37-94 Albal (Valencia).CP2.

VENDO mesa Telemach sin monitor + los siguientes juegos: RAM, A toda Máquina, Cazafantasmas II, Xenon, Double Dragon, Tetris, Nonamed, Sol Negro, Desperado, Suervivor, Satan, Batman, El Mundo Perdido, Class, Army Moves, Navy Moves, Haunted House, Cyberbig a 500 ptas/unidad.CP2.

URGE vender unidad de disco de 3.5" Sony HBD-30W (doble cara) más cartucho interface HBK-30, que permite utilizar la unidad como principal. Prewcio a convenir. Llamar al (93) 71-69-94 a partir de las 21:15 y preguntar por Marc. CP2.

VENDO ordenador Sony HB-F9S, 128 K MSX2 + cassette Sony bitcorder SDC-600S + cartuchos (Treasure os USAS y KONTRA) + 200 juegos (30 originales) + joystick + revistas MSX, todo en perfecto estado por solo 55.000 ptas. Telf. (93) 448 03 17. Llamar por las tardes, preguntar por Iván. CP2.

· **COMPRARIA** cartuchos IDEA-BASE con instrucciones, o bien fotocopias de las mismas, por no encontrarlo en el mercado. También me interesaría el programa DECODIFICADOR DE RTTY PARA MSX publicado por Elektor por no estar ya comercializado. Escribidme al Apdo. 260 de Ferrol (15480). Moncho. CP2.

· **PYRAMID SOFT CORP. LTD** es más que un club, tenemos todo tipo de juegos, aplicaciones, contactos, hardware, influencias... por sólo 25 ptas, no os arrepentiréis. Si estás aburrido del MSX, ponte en contacto con nosotros y te comprarás un MSX más potente. Estamos buscando gente interesada en colaborar con nosotros para salvar el MSX. También buscamos un monitor en color compatible con el Sony HB F700S. Razón: Pyramid Soft, Florenci Vives 2, 8-1, 43002 Tarragona. Telf. (977) 22-66-38. CP2.

VENDO ordenador MSX HB-20P, con cassette, más de 100 juegos y tres cartuchos (Elevator Action, Qbert y Flight Simulator) por 20.000 ptas. También vendo unidad de disco 3,5" de doble cara con sistema operativo y CP/M, más tres discos con juegos, por falta de uso, por 38.000 ptas. También vendo todo junto por 55.000 ptas. Vendo revistas MSX CLUB a 200 ptas. cada una y Micromanía a 100 cada una. Llamar al (96) 384 82 39 y preguntar por Alejandro. CP2.

· **BUSCO** el juego The Hunt for Red October, que apareció hace tiempo para MSX, así como "Operation Wolf" (solo en disco). También busco las instrucciones de Final Countdown (o al menos una explicación de como jugar) y las de Synthesaurus II. Lo que tengáis, lo compro o lo cambio. Fco. Fernández Rivero. Apdo. 1137. 29080 Málaga. CP2.

VENDO cartucho Knightmare III (Shalom), sin estrenar, por 5.000 ptas. Llamar a Vicente Espada. Telf. (93) 593 53 45. Mollet. CP2.

MINI PROGRAMAS

Especial para nuevos usuarios. Para que ningún lector quede al margen te proponemos esta sección. Participa con tu pequeño programa de gráficos, sonido, juego o truco.

PUNTOS

1.° Los programas se remitirán grabados en cassettes debidamente protegidas, bien con papel de plata u otros medios.

2° No se admiten programas plagiados o editados por otras publicaciones.

3° Las mejoras a los programas se considerarán una aportación al mismo, con el mismo derecho a publicación.

4° MSX CLUB se reserva el derecho de abonar premios en metálico o su equivalente en software, aunque como defecto se tomarán como aportaciones a la revista.

5° Los programas remitidos no se devolverán, salvo raras excepciones.

6° Al no tratarse de un concurso se especifica que éste no tiene nada que ver con el actual concurso de programas.

7° El Departamento de Programación hará una selección de los mini-programas a publicar.



Por Teo Villegas

LUDOTECA (III)

Publicamos en esta sección una relación de todos los juegos aparecidos en MSX durante los primeros años de expansión del sistema.

GP WORLD SEGA JAP 86 ROM
4-4-4 DEPORTES
GRAN NATIONAL PONYCA JAP 84 CASS
2-3-3 DEPORTES
GRAND PRIX RIDER TZR ASCII J A P 84 ROM
2-2-2 DEPORTES
GREEN BERET KONAMI-UK UK 86 ROM
4-1-4 BELICO
GRIDTRAP LIVEWIRE SOFT UK 86 CASS
2-2-2 SALON
GUARDIAN STRIPDOBBLEEN I Y II HOL87CASS
3-3-3
GUARDICS (V.P: LEGENDS-IBERS) COMPILE (P: IBER SO) JAP 86 ROM
5-5-5 COMBATE
GULKAVE SEGA JAP 86 ROM
4-3-3 COMBATE ESPACIAL
GUNDAM (M-SUIT) NIHON JAP 84 ROM
3-3-3
GUNFRIGHT ULTIMATE UK 85 CASS
2-2-2 AVENTURA
GUTT BLASTER EUROSOFT HOL 87 CASS
4-3-3 COMBATE
GYRO ADVENTURE COLPAX JAP 86 CASS
3-2-3 COMBATE
GYRODINE TAITO JAP 86 ROM
3-3-3

H

HAPPY FRED MICRO CABIN HOL 84 CASS
4-3-3 PLATAFORMAS
HARD BOILED METHODIC SOLUTION HOL 87 CASS
5-4-3 LABERINTO
HAUNTED BOYS CASIO JAP 86 ROM
5-5-5 PLATAFORMAS
HAUNTED BOYS EUROSOFT HOL 87 CASS
5-5-5 ROMPECABEZAS
HEAD OVER HEELS OCEAN UK 87 CASS
2-1-2 LABERINTO DE HABITACIONES
HEAT SEEKER MISIL MIND GAMES ESP CAT 88 CASS
2-2-2 HABILIDAD
HEAVY BOXING HAL LAB.-TAKARA JAP 86 ROM
2-2-2 DEPORTES
HEIST. THE COMPTIQ USA 86 CASS
4-3-3 PLATAFORMAS
HELI-TANK ASCII JAP 84 ?



3-2-3 BELICO
HERCULES INFOGRAMES FRA 88 ROM
3-2-5 LABERINTO
HERCULES SLAYER OF SAMMED GREMLIN GRAPHICS UK 88 CASS
4-1-4 COMBATE
HERE & THERE WITH MR. MIRRORSOFT UK 86 CASS
1-1-1 INFANTIL
HERO ACTIVISION USA 85 CASS
4-3-4 LABERINTO
HIGH WAY STAR WAY LIMITS JAP 85 ROM
5-5-5 RECOLECCION
HIGHWAY ENCOUNTER DINAMIC ESP 84 CASS
3-2-2 PLATAFORMA
HOCKEY (SEGA) SEGA JAP 86 ROM
4-5-4 DEPORTES
HOLE IN ONE HAL LAB. JAP 84 ROM
3-3-3 DEPORTES
HOLE IN ONE PROFESSIONAL HAL LAB. JAP 87 ROM
3-3-3 DEPORTES
HOMICIDIO EN EL ATLANTICO INFOGRAMES FRA 86 DD1
4-5-4 AVENTURA
HUGH! REVISTA ESP 86 CASS
3-3-3 PASAPANTALLAS
HUMPREY ZIGURAT SOFT ESP 88 CASS
5-1-6 LABERINTO
HUNCHBACK OCEAN UK 84 CASS
3-3-3 HABILIDAD
HUNDRA DINAMIC ESP 87 CASS
2-3-3 PLATAFORMAS
HUNT FOR RED OCTOBER UK 88 CASS

4-4-4 SIMULACION
HUSTLER BUBBLE BUS UK 84 CASS
3-3-3 DEPORTES
HYDLIDE (MSX-1) T&E SOFT JAP 84 CASS
5-5-5 AVENTURA
HYPE AACKOSOFT HOL 86 CASS
4-4-3 DEPORTES
HYPER SPORT 1-2-3 KONAMI JAP 86 ROM
4-4-5 DEPORTES
HYPER SPORTS 3 KONAMI JAP 87 ROM
3-3-3 DEPORTES
HYPERBALL MIND GAMES ESP. CAT 85 CASS
5-4-4- DEPORTES

I

ICE AACKOSOFT HOL 87 CASS
4-5-4 RECOLECCION
ICE WORLD CASIO JAP 86 ROM
3-2-3 RECOLECCION
ICICLE WORKS STATESOFT UK 87 C ASS
3-3-3 LABERINTO
ILLEGUS (EPISODE-4, IARE) ASCII JAP 84 ROM
5-3-4 LABERINTO
ILLUSIONS NICE IDEAS FRA 85 CASS
4-4-4 LABERINTO
INCA EAGLESOFT HOL 86 CASS
4-4-0 CUEVAS
INDIAN NO BOUKEN HUDSON SOFT JAP 85 CASS
3-2-3
INDIANA JONES. TEMPLE OF DOOM A T A R I GAMES USA 87 CASS
3-2-4 AVENTURAS
INDOOR RACE MIND GAMES ESP. CAT 85 CASS
4-1-4 DEPORTES
INDY 500 AACKOSOFT HOL 86 CASS
2-2-3 DEPORTES
INFERNAL MINER SPRITES FRA 86 CASS
3-2-3 PLATAFORMAS
INSPECTEUR Z HAL LAB. JAP 85 ROM
4-3-4 PLATAFORMAS
INTERNATIONAL KARATE ENDURANCE UK 86 CASS
2-3-2 DEPORTES
INTERPIDO MIND GAMES ESP. CAT 88 CASS
7-4-6 AVENTURA
INVASION ATARI-MASTERTRONIC USA 87 CASS
3-2-2 INVASION
IRON EAGLE G.V.H. SOFT ? 84 ?
3-3-3
IRON WAR MIND GAMES ESP. CAT 88 CASS
3-3-3 COMBATE

J

J.P. WINCLE MSX MAGAZINE SOFT JAP 85 CASS
5-5-5 PASAPANTALLAS
JABATO A.D. ESP 89 CASS
3-3-3 CONVERSACIONAL
JACK THE NIPPER GREMLIN GRAPHICS UK 86 CASS
3-3-3 PLATAFORMAS
JET BOMBER BYTEBUSTERS HOL 86 CASS
4-4-3 COMBATE
JET FIGTHER V1 Y V2 AACKOSOFT HOL 86 CASS
3-3-2 COMBATE
JET SET WILLY HUDSON-SOFT. PROJ. UK 86 TARJ
3-1-4 PLATAFORMAS
JET SET WILLY II SOTFWARE PROJECTS UK 84 TARJ
6-6-6 PLATAFORMAS
JOE BLADE PLAYERS UK 84 CASS
5-2-3 HABITACIONES
JOURNEY TO THE CENTER EARTH BUG BYTE UK 85 CASS
2-0-3 CONVERSACIONAL
JUEGA PERO SEGURO OMK ESP 88 CASS
5-5-5 EDUCATIVO
JUMP JET ANIROG UK 84 CASS
2-3-3 SIMULADOR
JUMP LAND COLPAX JAP 86 CASS
3-2-3 PLATAFORMAS
JUMPIN' JACK LIWEVIRE SOFT UK 86 C ASS
4-3-4 FROGGER
JUMPING RABBIT MIA JAP 83 ROM
3-2-3 PLATAFORMAS
JUMPY-DUMPY SONY ESP 85 CASS
2-2-2 INFANTIL
JUNGLE WARRIOR ZIGURAT SOFT ESP 90 CASS
4-3-4 AVENTURA
JUNO FIRST KONAMI JAP 84 ROM
3-3-3 COMBATE

K

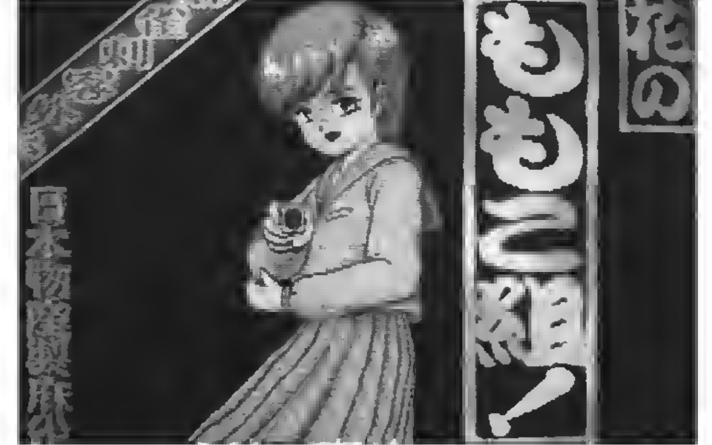
KAERU SHOOTER HUDSON SOFT JAP 86 ROM
3-3-3
KALEIDOSCOPE SPECIAL HOT.B JAP 84 ROM
4-3-4 COMBATE
KENDO COMBAT SEGA JAP 84 ROM
5-3-3 DEPORTES
KEYSTONE KAPERS ACTIVISION USA 84 CASS
4-3-4 PERSECUCION
KICH-IT BYTEBUSTERS HOL 86 CASS
3-4-3 ROMPECABEZAS
KILLER STATION HUDSON SOFT JAP 86 ROM
2-3-2 TIRO
KINASA ? JAP 84 CASS
4-4-4 PLATAFORMAS
KING LEONARD MIND GAMES ESP. CAT 86 CASS
3-2-2 PLATAFORMAS
KING'S VALLEY 2 KONAMI JAP 88 MROM
5-5-5 ROMPECABEZAS
KING BALLOON NAMCO JAP 84 ROM
3-3-5 COMBATE
KING'S VALLEY KONAMI JAP 85 ROM
9-7-9 PLATAFORMAS



KNIGHT LORE ULTIMATE UK 86 CASS
4-1-4 LABERINTO
KNIGHT TIME MASTERTRONIC UK 86 CASS
6-5-5 CONVERSACIONAL
KNIGHTMARE KONAMI JAP 86 ROM
9-9-9 AVENTURAS
KRAKOUT GREMLIN GRAPHICS UK 86 CASS
4-4-4 ROMPECABEZAS
KUBUS KUMA SOFT UK 86 CASS
4-3-3 QBERT
KUNG-FU MASTER ASCII JAP 86 ROM
3-3-3 COMBATE

L

L'AFFAIRE VERACRUZ INFOGRAMES FRA 86 CASS
4-3-4 CONVERSACIONAL
LABBUS (SNAKE-IT-2?) ITA 86 DISK
LABERINTO-LOGICA
LAPTICK'2 DB SOFT JAP 85 ROM
3-3-3
LAST MISION OPERA SOFT ESP 86 CASS
4-3-3 PLATAFORMAS
LAYDOCK MISION STRIKE T&E SOFT JAP 87 MROM
5-5-5 COMBATE ESPACIAL
LAZY JONES TERMINAL SOFT UK 86 CASS
3-3-4 HABITACIONES
LEGEND OF KAJE. THE TAITO JAP 86 ROM
3-3-3 AVENTURA



LEMANS 1 ELECTRIC SOFTWARE UK 86 CASS
5-5-5 DEPORTES
LEMANS 2 ELECTRIC SOFT UK 84 TARJ
5-5-5 DEPORTES
LENGUAJE 5 EGB ESP 86 CASS
EDUCATIVOS
LEONIDAS CASIO JAP 86 ROM
4-4-4 AVENTURA
LEUCOCYTE C.D. SYSTEMS ? 86 CASS
3-3-3 RECOLECCION
LEYENDAS MIND GAMES ESP. CAT 88 CASS
6-4-7 CONVERSACIONAL
LIBERATOR ? UK 87 CASS
3-3-3 GUERRA
LIFE IN THE FAST LANE BYTEBUSTERS HOL 87 DISK
5-5-5
LIVING DAYS DOMARK UK 87 CASS
4-1-4 TIRO
LIVINGSTONE SUPONGO OPERA SOFT
ESP 86 CASS
4-4-4 PASAPANTALLAS
LIVINGSTONE SUPONGO II OPERA SOFT
ESP 89 CASS
5-5-5 RECOLECCION
LODE RUNNER BRODERBOUND UK 86 ROM
3-4-4 PLATAFORMAS
LODE RUNNER BRODERBOUND UK 86 DS1
5-5-5 PERSECUCION
LODE RUNNER II BRODERBOUND SOFT USA 87 ROM
7-6-6 PERSECUCION
LONESOME TANK MICRO ART UK 86 CASS
3-4-3 TANQUES

M

M-DROID BLUE RIBBON UK 85 CASS
5-3-6 LABERINTO
MAC ATTACK BYTEBUSTERS HOL 86 CASS
3-2-3 PERSECUCION
MACADAM BUMPER ERE INFORM. FRA 87 CASS
4-3-4 PINBALL
MACHINEGUN JOE VS. MAFIA HUDSON
SOFT JAP 85 CASS
5-5-5 OBSTACULOS
MACHT 3 LORICIELS FRA 87 CASS
2-1-2 COMBATE
MACROSS BOTHEC JAP 86 ROM
3-2-2 COMBATE
MAD MIX TOPO SOFT ESP 87 CASS
2-3-3 LABERINTO
MAD MIX-II TOPO SOFT ESP 89 CASS
4-4-5 COMECOCOS 3-D
MAGIC PINBALL OMIKRON SOFT ESP 87 CASS
5-4-6 SALON
MAGICAL KID WIZ SONY JAP 86 ROM
5-4-3 AVENTURA
MAGICAL THREE KONAMI JAP 84 ROM
4-5-3 HABILIDAD
MAGO VOLADOR 1-2. EL SONY-ANAY
ESP 84 ROM
3-3-3 PEDAGOGICOS
MANIC MINER SOFTWARE PROJECTS UK 85 CASS
6-7-6 PLATAFORMAS
MAPGAME ERBE SOFT ESP 86 CASS
2-2-3 EDUCATIVOS
MAPPY NAMCOT JAP 84 ROM
3-3-3 RECOLECCION
MARINE BATTLE ASCII JAP 84 CASS
3-3-3
MARTIANOIDS ULTIMATE UK 86 CASS
2-3-3 LABERINTO
MAS DAMES FRA84 CASS
2-2-2 SALON
MASTER OF THE LAMPS ACTIVISION USA 84 CASS
1-1-1 TIRO
MASTER CHESS UK 86 CASS
3-3-3 SALON
MATER OF THE LAMPS ACTIVISION USA 84 CASS
8-9-9 LABERINTO
MASTERS OF THE UNIVERSE GREMLINS
UK 88 CASS
4-3-4 LABERINTO
MATCH DAY 2 OCEAN UK 87 CASS
2-1-2 DEPORTES
MATEMATICAS 5-6 EGB ESP 86 CASS
EDUCATIVOS
MATHS ? 86 CASS
3-3-3 EDUCATIVOS



MAXIMA P.S.S. UK 85 CASS
3-2-2 COMBATE
MAYHEM MR. MICRO UK 86 CASS
3-3-3
MAZE MASTER EUROSOFT HOL 87 CASS
0-4-4 RECOLECCION
MAZE MAX LORICIELS FRA 87 CASS
4-4-4 LABERINTO
MAZE OF GALIOUS. THE KONAMI JAP 86 MROM
9-9-9 AVENTURA
MAZES UNLIMITED AACKOSOFT UK 86 CASS
4-4-5 LABERINTO
MEANING OF LIFE. THE BYTEBUSTERS HOL 86 CASS
3-4-3 PLATAFORMAS
MERLIN MIND GAMES ESP ESP 86 CASS
3-2-3 PASAPANTALLAS
MERRY CRISTHMAS TOSHIBA JAP 87 CASS
5-5-5 DEMO MSX1
METEOR SOFT COMETA REV CAS JAP 85 CASS
4-4-4 METEORITOS
METROPOLIS TOPO SOF ESP 89 CASS
3-3-3 AVENTURA
MICHEL FUTBOL MASTER+S. SKILL DINAMIC ESP 89 CASS
3-2-2 DEPORTES
MIDNIGHT BROTHERS SONY JAP 87 ROM
3-3-2 LABERINTO
MINI GOLF NAMCO JAP 86 ROM
3-3-3 DEPORTES
MIRAI XAIN JAP 87 MROM
4-4-4 LABERINTO
MISION RESCATE 1-2 SONY-ANAYA ESP 86 CASS
5-4-4 PASAPANTALLAS
MOLECULE MAN MASTERTRONIC UK 87 CASS
4-1-4 LABERINTO
MONOPOLY (INGLES) LEISURE GENIUS UK 86 CASS
2-2-2 SALON
MONSTER'S FAIR TOHO FILMS JAP 85 ROM
4-3-2
MOON PATROL I.R.E.M. JAP 85 ROM
3-2-3 AVENTURA
MOON RACE VB SOFT UK 86 CASS
3-3-3 COMBATE
MOONRIDER EAGLESOFT HOL 86 CASS
4-4-5
MOPIRANGER KONAMI JAP 85 CASS
4-3-3 LABERINTO
MORTADELO Y FILEMON 2 MAGIC BYTES-DRO ESP 89 CASS
5-5-5 RECOLECCION
MOST AMAZING MEMORY GAME. THE IDEALOGIC CAT 86 CASS
3-3-3 SALON OPERA SOFT ESP 89 CASS
1-1-2 ?
MOTORISTA SIDERAL 1-2. EL SONY-ANAYA ESP 86 CASS
3-3-3 PEDAGOGICOS
MOUSER U.P.L. CO JAP 86 ROM
7-7-6 PLATAFORMAS
MR. CHING HAL LAB. JAP 85 ROM
6-7-5 HABILIDAD
MR. DO! VS. UNICORN UNIVERSAL USA 86 ROM
3-3-3 RECOLECCION
MR. DO'S WILRIDE UNIVERSAL USA 86 ?
3-3-3 HABILIDAD
MR. GOMUKU COLPAX JAP 84 CASS
3-3-3 SALON
MR ZAP L. GENBERG UK 86 CASS
3-3-3 RECOLECCION
MSX 21 ? 84 CASS
SALON
MSX PANIC EVA SOFT 86 CASS
3-2-3 LABERINTO
MSX SUPER MEMORY V. BECKER RFA 86 CASS
2-2-2 SALON
MSX-PAC4 AMSTERDAM HOL 85 ?
3-3-3 LABERINTO
MUNDO PERDIDO TOPO SOFT ESP 87 CASS
4-1-4 AVENTURA
MUNSTERS. THE AGAIN AGAIN UK 88 CASS
2-3-3 HABITACIONES
MUTANT MONTY ARTIC SOFT UK 87 CASS
3-2-3 LABERINTO
MUTANT ZONE TOPO SOFT ESP 88 CASS
1-1-I AVENTURA

N

NAVY MOVES DINAMIC ESP 89 CASS
3-4-3 COMBATE
NEMESIS KONAMI JAP 86 MROM
9-8-9 BATALLA ESP.
NEMESIS 3 KONAMI JAP 88 MROM
5-5-5 COMBATE
NEMESIS II KONAMI JAP 87 MROM
5-5-5 COMBATE ESPACIAL
NICK NEACKER COLPAX JAP 85 CASS
3-2-2 PLATAFORMAS
NIGHT FLIGHT COLPAX JAP 86 ROM
3-2-3
NIGHT SADE ULTIMATE UK 86 CASS
4-1-4 AVENTURA
NINJA 2 JALECO JAP 86 ROM
3-2-3 PLATAFORMAS
NINJA KAGE KUMA UK 84 CASS
4-4-4 AVENTURA
NINJA OF PRINCESS CASIO JAP 86 ROM
5-5-5 LUCHA
NINJA PRINCESS SEGA JAP 86 ROM
4-4-4 NINJA
NODES OF YESOD-YESOD UNICORN JAP 87 ROM
5-5-5 RECOLECCION
NONAMED / VIDAS INFINITAS DINAMIC ESP 85 CASS
3-2-3 AVEN TURA
NORSEMAN HUDSON SOFT JAP 84 CASS
4-3-4 SALON
NORTH SEA HELICOPTER AACKOSOFT

bit+bit

Por Jesús M. Montané

INDICE BIT-BIT

(1) MYSTICAL -INFOGRAMES-

(2) OBSESSION -MANHATTAN TRANSFER-

(3) BUDOKAN -ELECTRONIC ARTS-

(4) WANTED "EL PRESIDENTE" -MANHATTAN TRANSFER-

(5) DESPERADO II -TOPO SOFT-



(1) MYSTICAL

INFOGRAMES
Distribuidor: ERBE
Formato: cassette

Parece que los temas más tradicionales de la historia de los videojuegos -léase mitos cercanos al mundo tolkieniano-, están volviendo por sus fueros al primer plano de la actualidad informática. Y lo más curioso es que en todo tipo de géneros, a cual más dispar, desde los tan admirados RPG hasta los más simples arcades. "Mystical" se podría englobar dentro de estos últimos.

Recordemos, en todo caso, esos albores de los juegos, en que se hacía uso y abuso de este tipo de ambientaciones; un pequeño repaso nos será de mucha utilidad a la hora de comprender la estructura formal de este nuevo lanzamiento.

Aunque no apareciera para MSX en su día, todo se inició con la comercialización de un interesante juego británico, "Avalon", de la entonces floreciente Hewson Consultants. Sus laberintos, tratados gráficamente de forma muy simple, y su gran cantidad de pantallas, le situaron en los primeros lugares de entre las preferencias de los usuarios.

La temática entroncaba, directamente, con las típicas leyendas artúricas e implicaba la búsqueda de objetos mágicos. En esta línea fueron apareciendo lo que se convertirían en verdaderos éxitos como "Underwurlde" o "Knight Lore", ambos producidos por la mítica Ultimate.

Luego, empezarían las verdaderas adaptaciones de los libros de Tolkien; se empezó por "The Hobbit", en un juego conversacional arquetípico y luego se prosiguió con "The Lord of the Rings".

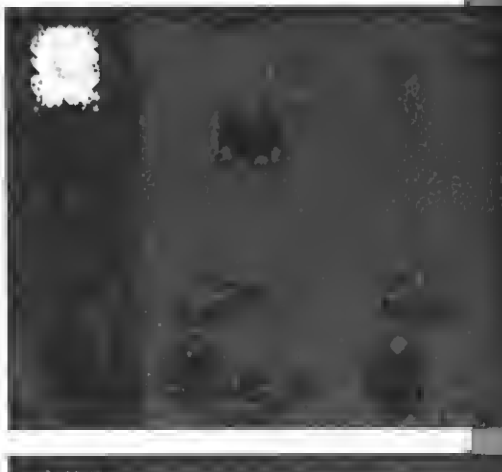
El impacto de estos programas entre el público fue enorme, aunque moderado, si lo comparamos con sus predecesores. Ahora bien, una verdadera legión de aficionados a estos temas quedaron a la espera de nuevos lanzamientos; desilusionados pudieron comprobar la invasión de arcades bélicos y conversiones de máquinas recreativas que se produjo hace recientemente.

Durante este periodo de tiempo -de todas formas-, se crearon algunos juegos espectaculares dentro de este género temático; por ejemplo, la versión informatizada del famoso juego de rol "Dungeons & Dragons", con sus sucesivas, y parece que interminables, secuelas.

Actualmente, como sabemos, el resurgimiento -particularmente en el entorno MSX- es masivo. La mayoría de los juegos japoneses tocan de cerca este tipo de leyendas, y algunas firmas europeas están haciendo lo propio con sus producciones para 16 bits. Precisamente, "Mystical" es una de ellas; un juego que ha gozado de muy buenas críticas y la reacción por parte del público ha sido igualmente destacable.

El peor de los defectos de "Mystical" -aunque después comprenderemos que ese calificativo puede ser equivocado- lo constituye la falta de ambientación.

Una de las más importantes caracte-





rísticas de los programas basados en temáticas de fantasía épica ha sido siempre la desmesura a la hora de cuidar los detalles ambientales, y eso parece ser algo que los programadores del juego que nos ocupa han olvidado. Ahora bien, la traba con que la mayoría de los usuarios se han encontrado a la hora de disfrutar de estos programas ha sido lo retorcido, de esa ambientación; por otra parte, en muchas ocasiones se ha descuidado la jugabilidad, algo atribuible a la particular fijación estética de los autores.

Por ello, y como había mencionado, a "Mystical" se le puede achacar una cierta despreocupación por este aspecto, aunque -en comparación- es infinitamente más divertido que cualquiera de sus antecesores.

Evidentemente, esta postura tendrá sus detractores dentro del público más escrupuloso, pero la gran mayoría de los usuarios lo agradecerán.

En general, el nivel técnico de "Mystical" es correcto; los personajes principales poseen una animación medianamente aceptable, los gráficos son discretos... El principal atractivo del programa reside, pues, en su jugabilidad y en lo entretenido de su desarrollo.

Por cierto, la conversión -vía New Frontier- es todo lo eficaz que cabe esperar.

PRIMERA IMPRESION: Más amuletos, magos, duendes...

SEGUNDA IMPRESION: Y más, más, más...

TERCERA IMPRESION: No está nada mal.

(2) OBSESSION

MANHATTAN TRANSFER
Distribuidor: MANHATTAN TRANSFER
Formato: diskette

"Obsession" es el título de uno de los juegos que forman parte del nuevo lanzamiento de nuestra editorial. Evidentemente, un comentario imparcial sobre el mismo puede parecer imposible desde mi posición, pero voy a intentar ser objetivo al cien por cien.

No debemos olvidar que Manhattan Transfer, como tal, ha sido uno de los principales impulsores del MSX en España, como así lo atestiguan los muchos juegos que ya han sido editados bajo su logotipo.

Lo cierto es que se produjo una interrupción en el ritmo de edición de nuevos productos, motivada -principalmente- por la escasa calidad de los que llegaban a nuestras manos.

Por otra parte, si bien tenemos que tomar en consideración que juegos como "Krypton" o "El Secreto de la Pirámide" fueron programados en basic y fueron grandes éxitos en su día, está claro que en la actualidad no serían satisfactorios para el usuario.

De todo ello se deduce que la elección de los títulos que os presentamos no ha sido precisamente fácil, y que muchas de sus rutinas han sido confeccionadas por los especialistas de nuestra redacción -con lo que su nivel de calidad, proverbialmente, es altísimo.

Pero si existe alguna característica común a todos estos juegos, por encima de apreciaciones personales, es la variedad y la originalidad; "Obsession" no carece de nada de eso.

Se trata de una simulación deportiva futurista, como dice la publicidad. Ahora bien, de este tipo de juegos se esperan dos cosas; una, que se tome una especial atención por la estrategia y los detalles, y otra que se programe desde el punto de vista arcade. "Obsession" pertenece a esta última categoría, aunque la acción ha sido tratada -incluso- con mayor cuidado de lo que es habitual.

Tal afirmación puede inducir a pensar que el desarrollo del juego está basado íntegramente en el ingrediente arcade, lo cual tampoco es del todo cierto. La verdad es que en "Obsession" confluyen varias tendencias, pero todas ellas magnificadas por la acción desenfrenada.

Hagamos un poco de historia; los mortales de la galaxia Alfa-Centauri organizan unas peligrosas competiciones cuya finalidad es demostrar a los dioses su debilidad ante la astucia humana.

Tanto el mortal como la divinidad cuentan con los mismos poderes una vez están en el campo de juego; es más, el uno es el reflejo del otro.

El objetivo es introducir una esfera azulada en la zona que defiende el enemigo. Cada vez que eso ocurre, se marca un tanto y se debe llegar a un total de cinco para vencer el encuentro.

Todos estaréis pensando que el juego es, al fin y al cabo, una suerte de fútbol galáctico; pero no tiene nada que ver. Los personajes -enormes máscaras móviles- no pueden desplazarse verticalmente, pero sí hacia los lados. Mediante este desplazamiento, se conseguirá el rebote de la esfera, que posteriormente avanzará por un largo túnel hasta llegar a la zona defendida por el otro personaje.

La perspectiva gráfica escogida para el desarrollo de la partida es aérea, con lo cual una gran cantidad de detalles que podían pasar desapercibidos de otra forma, quedan perfectamente definidos.

Por el túnel que separa a los dos contrincantes, hallaremos todo tipo de obstáculos; trampillas por las que la esfera puede desaparecer e ir a parar a un mundo paralelo -la rutina de juego cambia sustancialmente-, máscaras que cambian súbitamente la dirección de la esfera...

Con todo, la dificultad del juego no es muy alta, aunque sí suficiente como para crear la adicción necesaria en un arcade. Quizás lo que puede desorientar más al jugador son los cambios en la velocidad, ya que no existe otra opción que ser habilidoso.

Gráficamente, "Obsession" no tiene desperdicio. El uso del color es total, algo infrecuente y que se agradece en un juego nacional, aunque el sonido es prácticamente inexistente. Por lo demás, la ambientación general es muy próxima a la de los cómics del gran dibujante francés Jean "Moebius" Giraud; de hecho, personajes como los dioses o los guardianes del túnel están directamente inspirados en su obra.

En definitiva, si sois aficionados a los juegos de acción, no os podéis perder este juego.

PRIMERA IMPRESION: Fútbol Galáctico.

SEGUNDA IMPRESION: Nada que ver.

TERCERA IMPRESION: Una verdadera delicia.

(3) BUDOKAN

ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: DRO SOFT
Formato: cassette

De nuevo, nos enfrentamos a un juego sobre artes marciales. Lógicamente, a estas alturas, un

Budokan

The Martial Spirit™

programa de estas características es incapaz de sorprender a nadie.

Pero los creadores de "Budokan" son los programadores de Broderbound, una firma con muchos años de experiencia a sus espaldas y otros tantos éxitos -con lo que sí ha suscitado, por lo menos, mi interés.

El juego, como prácticamente todos hoy en día, no fue creado inicialmente de forma específica para los ordenadores de 8 bits, sino para los de 16. Evidentemente, los programas desarrollados teniendo como objetivo máquinas tan potentes, poseen unos gráficos envidiables en su formato original.

Aunque parezca contradictorio, eso se convierte -a la larga, y generalizando muy mucho- en un grave inconveniente, puesto que los programadores invierten la mayoría de sus esfuerzos, así como la memoria del ordenador, en conseguir unas imágenes impactantes, con lo que la jugabilidad se ve notablemente mermada.

Los creativos norteamericanos, usualmente, son los que más incurren en este error. Grandes programas -por cuanto las presentaciones formadas por increíbles secuencias gráficas ocupan uno o dos discos- pero que formalmente tienen poco que ofrecer.

"Budokan", en su implantación inicial, ofrecía muchas cosas interesantes -aunque en ningún caso novedosas. Sus gráficos, evidentemente, respondían a los cánones de calidad propios de los 16 bits. A nivel jugabilidad, tampoco dejaba mucho que desear; la fórmula es de una más que comprobada eficacia.

Por lo tanto, ya podéis imaginaros lo que os ofrece este juego de Broderbound en su versión MSX; acción, violencia y una vuelta a los tradicionales programas de la saga "Yie Ar Kung Fu", producidos en su día por Konami.

Los gráficos, en su conversión, han perdido gran parte de su fuerza, y sin ellos el juego es sólo uno más de entre los muchos que han sido editados sobre la misma temática.

En definitiva, "Budokan" es un juego muy correcto pero con una absoluta -y hasta cierto punto desesperante- falta de originalidad. Aunque tiene su público, cómo no...

PRIMERA IMPRESION: Vaya, otro juego de artes marciales...

SEGUNDA IMPRESION: Pues bueno, otro juego de artes marciales...

TERCERA IMPRESION: Sí, sí, sí, otro juego de artes marciales...

(4) WANTED "EL PRESIDENTE"

MANHATTAN TRANSFER
Distribuidor: MANHATTAN TRANSFER
Formato: diskette

Wanted "El Presidente" es uno de los nuevos lanzamientos de Manhattan Transfer, al igual que "Obsession" -comentado previamente este mismo mes.

El juego es tan pintoresco como su título, y se desarrolla en la pequeña república de Motoka. Se ha producido un golpe de estado y el presidente, Kandoma, debe escapar de palacio. Pero nosotros no manejaremos directamente al presidente, sino al piloto del helicóptero en que debe escapar.

Como veremos una vez cargado el juego, nuestro personaje se encuentra, inicialmente, frente a un enorme edificio; nuestra misión consistirá en llevarle hasta el tejado -donde se encuentra el helicóptero- y escapar de los rebeldes.

Pero el ingenio está desactivado parcialmente, y deberemos conseguir una operatividad al cien por cien. Ahora bien, para ello pondremos en funcionamiento una red informática formada por ordenadores que se encuentran en el palacio presidencial.

Varios soldados rebeldes están buscando al presidente, con lo que el edificio está repleto de ellos. De todas formas, no nos dispararán; únicamente podrán aniquilarnos si establecemos con ellos un contacto físico.

Muchos de vosotros habréis encontrado ciertos parecidos -en la estructura del programa- con juegos verdaderamente clásicos dentro de la historia informática. Uno de ellos, más que evidente, es "Saboteur", un añejo éxito de Durell, tan brillante como fugaz. Recordemos que ese juego consistía en localizar una bomba en un gran complejo subterráneo, ponerla en marcha y escapar antes de que estallase. La actitud de los personajes secundarios en "Saboteur" es también similar a la de Wanted "El Presidente".

Por otro lado, a nivel gráfico, la influencia más clara es la -excelente- saga de "Dan Dare" editada por Virgin, aunque nunca versionada para MSX. Los bloques de color son igualmente numerosos, con lo que la estética global del programa es más que correcta.

Wanted "El Presidente" oculta muchas otras sorpresas. Trampas que

desconciertan al usuario, una gran cantidad de localizaciones... y una secuencia final muy apropiada, que no os voy a desvelar.

De todos los juegos que Manhattan Transfer ha editado, quizás sea este el que posee una estructura más compleja... y todo ello sin olvidar que el componente arcade ha sido muy cuidado.

PRIMERA IMPRESION: ¿Cómo?
SEGUNDA IMPRESION: Una videoaventura compleja y espectacular.
TERCERA IMPRESION:In-te-re-san-tí-si-mo.

(5) DESPERADO II

TOPO SOFT
Distribuidor: ERBE
Formato: cassette

Topo Soft, poco a poco -y ayudada por las pérdidas económicas de Dinamic- se está convirtiendo en la productora más importantes de software a nivel nacional. Pero no por la cantidad de sus lanzamientos, más bien discreta, sino por la altísima calidad de la mayoría de ellos.

Tanto "Zona 0", como "Tour '91", los más recientes juegos creados por la firma, han dado unos resultados espectaculares a todos los niveles. Así las cosas, no es de extrañar que la publicación de la segunda parte de uno de los mayores éxitos de la historia de la empresa, "Desperado", haya causado una gran expectación.

Haciendo un poco de historia, recordaremos que el juego original fue distribuido al mismo tiempo que "Stardust", un programa que -a pesar de su indudable calidad- no obtuvo el reconocimiento deseado. Así pues, si cabe, el éxito de "Desperado" se vio magnificado.

El primer problema con el que tuvieron que enfrentarse los miembros de Topo fue el excesivo parecido del juego con una máquina recreativa, producida por Capcom, llamada "Gunsmoke". Los responsables de la multinacional japonesa se pusieron en guardia ante el lanzamiento de "Desperado", y tuvo serias dificultades cuando se trató de vender a distribuidoras europeas del calibre de Ocean.

Finalmente, y de forma paradójica, U. S. Gold obtuvo la licencia oficial de la máquina de Capcom... y el programa que se editó a nivel mundial como "Gunsmoke", para ordenador, fue precisamente la versión de Topo, adquirida por los británicos a tal fin. Con ello, la firma española consiguió realizar una operación comercial francamente provechosa.

Sólo por ello, el programa de Topo es ya un caso muy particular. El éxito de ventas en nuestro país fue absoluto, habiéndose convertido en uno de los que ha obtenido mayor difusión en la historia del software español.

En parte gracias al enorme éxito de "Desperado", Rafa Gómez se convirtió en un programador cotizadísimo, quizás el de mayor reconocimiento de nuestro país. Su carrera ha ido en claro ascenso, con títulos tan destacados como "Lorna" o "Viaje al Centro de la Tierra", sin olvidar la famosa y millonaria en ventas saga "Mad Mix Game".

Así las cosas, el lanzamiento de la secuela se ha visto precedida de un gran montaje publicitario y del interés casi inmediato del público, aún sin saber nada de él.

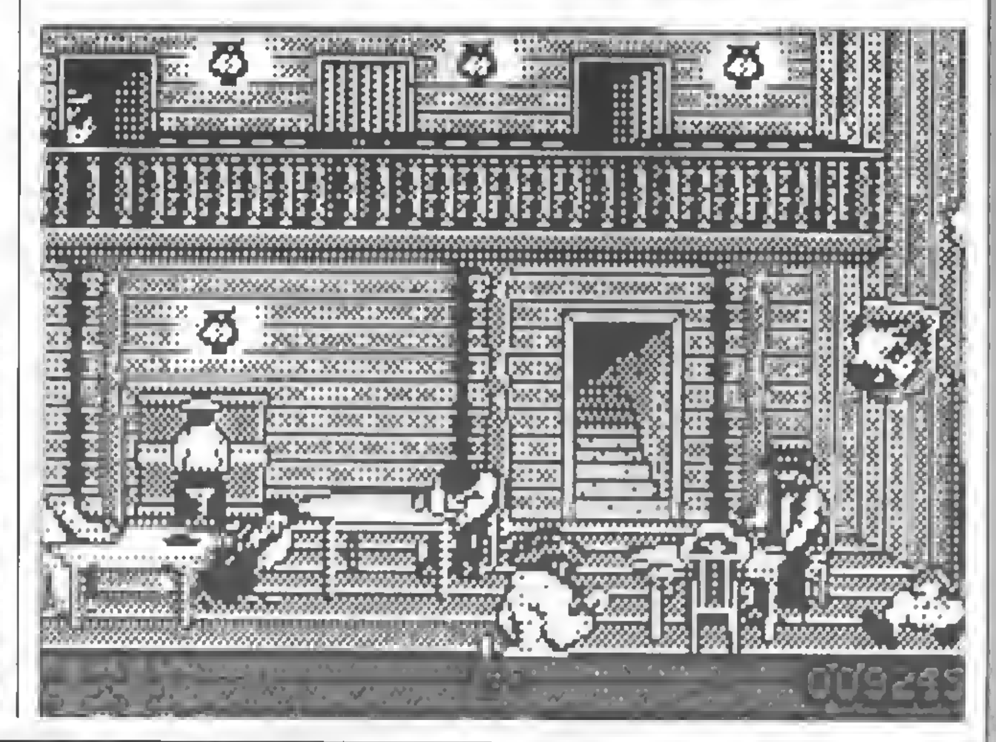
"Desperado II" se desarrolla en dos fases, que si bien tienen una temática parecida, tienen un desarrollo absolutamente distinto entre sí. La primera de ellas se desarrolla en un poblado, muy bien definido a nivel gráfico, en que el personaje principal se verá atacado por todo tipo de bandidos y soldados de fortuna.

La fase termina cuando el sheriff llega por fin al salón, donde la lucha será aún más encarnizada. En este caso -la primera fase se desarrolla en un scroll horizontal, no vertical como en el juego original- el juego se convierte en un encubierto clon de "Operation Wolf", aunque de una mayor calidad, si se me permite el atrevimiento. Cabe reseñar que nos enfrentaremos, de forma progresiva, a tres siniestros opositores; Fat Tough, One Eyed y el Alcalde, todos ellos muy bien resueltos gráficamente.

Como podréis imaginar, "Desperado II", al igual que su predecesor, es un arcade, en el sentido más ámplio de la palabra. No hay lugar -ni tiempo-, para pensar, sólo podemos disparar y hacer uso de nuestros reflejos al máximo.

Sin duda, este es el lanzamiento más importante de esta temporada.■

PRIMERA IMPRESION: ¡Por fin la segunda parte de "Desperado"!
SEGUNDA IMPRESION: Su nivel de calidad es excelente.
TERCERA IMPRESION: Verdaderamente divertido.



LISTADOS

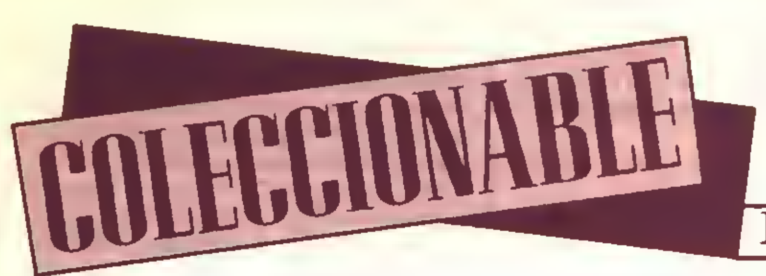
Por Jorge Romero

PIRATAS



```
1 COLOR 1,14,1
2 SCREEN 2
6 PSET (74,54)
7 LINE -(72,59)
8 LINE -(70,66)
9 LINE -(69,71)
10 LINE -(70,79)
11 LINE -(73,93)
12 LINE -(78,99)
13 LINE -(81,100)
14 LINE -(82,92)
15 LINE -(85,87)
16 LINE -(89,89)
17 LINE -(93,88)
18 LINE -(97,92)
19 LINE -(99,99)
20 LINE -(102,94)
21 LINE -(104,82)
22 LINE -(106,66)
23 LINE -(103,54)
24 LINE -(94,52)
25 LINE -(85,54)
26 LINE -(74,55)
27 PSET (73,70)
28 LINE -(74,70)
29 LINE -(77,67)
30 LINE -(82,69)
31 LINE -(84,68)
32 LINE -(84,67)
33 LINE -(77,65)
34 LINE -(73,68)
35 LINE -(73,69)
37 PAINT (74,68)
38 PAINT( 76,67 )
39 PAINT (77,66 )
40 PAINT (80,67)
41 PSET (91,69)
42 LINE -(97,66)
43 LINE -(100,67)
44 LINE -(102,69)
45 LINE -(102,65)
46 LINE -(97,64)
47 LINE -(91,66)
48 LINE -(90,69)
50 PAINT (93,67)
51 PSET (90,70)
52 LINE -(90,71)
53 LINE -(98,72)
54 LINE -(101,74)
55 PSET (91,72)
56 LINE -(93,74)
57 LINE -(98,73)
59 PAINT (94,73)
60 PSET (83,70)
61 LINE -(83,71)
62 LINE -(79,72)
63 LINE -(76,73)
64 PSET (83,72)
65 LINE -(83,74)
66 LINE -(78,76)
67 PSET (76,74)
68 LINE -(83,72)
69 PSET (85,77)
70 LINE -(86,82)
71 PSET (90,82)
72 LINE -(91,77)
73 PSET (83,84)
74 LINE -(85,86)
75 PSET (93,88)
76 LINE -(95,84)
77 PSET (88,85)
78 LINE -(89,88)
79 PSET (74,76)
80 LINE -(73,77)
81 PSET (76,77)
82 LINE -(75,78)
83 PSET (83,83)
84 LINE -(81,94)
85 PSET (96,83)
86 LINE -(98,94)
87 PSET (96,89)
88 PSET (95,88)
89 PSET (96,87)
90 PSET (94,87)
91 PSET (95,86)
92 PSET (83,87)
93 PSET (84,86)
94 PSET (83,89)
95 PSET (69,75)
96 LINE -(62,78)
97 LINE -(60,83)
98 LINE -(57,89)
99 LINE -(60,87)
100 LINE -(62,83)
101 LINE -(64,88)
102 LINE -(59,95)
103 LINE -(57,101)
104 LINE -(62,93)
```

```
105 LINE -(61,99)
106 PSET (63,95)
107 LINE -(66,91)
108 LINE -(68,97)
109 LINE -(66,99)
110 PSET (68,94)
111 LINE -(71,99)
112 LINE -(72,106)
113 LINE -(71,112)
114 LINE -(69,117)
115 LINE -(73,113)
116 LINE -(76,120)
117 LINE -(85,122)
118 LINE -(88,119)
119 LINE -(89,123)
120 LINE -(86,126)
121 LINE -(91,123)
122 LINE -(92,119)
123 LINE -(97,121)
124 LINE -(102,117)
125 LINE -(107,110)
126 LINE -(110,105)
127 LINE -(112,98)
128 LINE -(115,101)
129 LINE -(111,93)
130 LINE -(110,88)
131 LINE -(114,88)
132 LINE -(116,93)
133 PSET (112,87)
134 LINE -(114,85)
135 LINE -(116,76)
136 LINE -(119,84)
137 PSET (116,76)
138 LINE -(141,64)
139 LINE -(134,40)
140 LINE -(122,28)
141 LINE -(94,20)
142 LINE -(80,28)
143 PSET (81,31)
144 LINE -(95,24)
145 LINE -(118,31)
146 LINE -(132,41)
147 LINE -(137,65)
148 PSET (80,54)
149 LINE -(81,31)
151 PAINT (85,36)
152 PSET (70,112)
153 LINE -(53,117)
154 LINE -(47,101)
155 LINE -(37,119)
156 LINE -(26,121)
157 LINE -(54,25)
158 LINE -(66,9)
159 LINE -(73,5)
160 LINE -(64,25)
161 LINE -(47,101)
162 PSET (33,95)
163 LINE -(29,92)
164 LINE -(24,91)
165 LINE -(17,94)
166 LINE -(10,100)
167 LINE -(7,113)
168 LINE -(6,127)
169 LINE -(10,141)
170 LINE -(20,148)
171 LINE -(33,144)
172 LINE -(43,131)
173 LINE -(52,116)
175 PAINT( 45,117)
176 PSET (28,119)
177 PSET (30,119)
178 PSET (32,119)
179 PSET (34,119)
180 PSET (56,117)
181 LINE -(52,137)
182 LINE -(49,160)
183 LINE -(51,173)
184 LINE -(38,185)
185 LINE -(20,188)
186 LINE -(8,184)
187 LINE -(4,145)
188 LINE -(6,129)
189 PSET (7,164)
190 LINE -(10,155)
191 LINE -(13,153)
192 PSET (27,155)
193 LINE -(27,155)
194 LINE -(32,177)
195 PSET (33,175)
196 LINE -(35,172)
197 LINE -(38,169)
198 LINE -(40,173)
199 LINE -(38,177)
200 PSET (66,114)
201 LINE -(67,122)
202 LINE -(71,119)
203 LINE -(83,135)
204 LINE -(124,170)
205 LINE -(135,185)
206 LINE -(138,191)
207 PSET (104,191)
208 LINE -(78,162)
209 LINE -(72,157)
210 LINE -(66,173)
211 LINE -(56,176)
212 LINE -(52,173)
214 PAINT (56,171)
215 PSET (106,113)
216 LINE -(115,131)
217 LINE -(121,156)
218 LINE -(123,169)
219 PSET (120,160)
220 LINE -(118,162)
221 PSET (118,162)
222 LINE -(118,162)
223 LINE -(116,158)
224 LINE -(120,155)
225 PSET (118,148)
226 LINE -(115,151)
227 LINE -(113,149)
228 LINE -(117,145)
229 PSET (115,138)
230 LINE -(112,141)
231 LINE -(109,138)
232 LINE -(115,133)
233 PSET (112,127)
234 LINE -(112,127)
235 LINE -(109,130)
236 LINE -(106,127)
237 LINE -(111,122)
238 PSET (107,117)
239 LINE -(104,120)
240 LINE -(101,117)
241 PSET (77,124)
242 LINE -(88,129)
243 LINE -(93,143)
244 CIRCLE (84,131),0
245 CIRCLE (84,131),2
247 PAINT (85,130)
248 PSET (94,121)
249 LINE -(92,127)
250 LINE -(100,137)
251 LINE -(107,155)
252 PSET (104,151)
253 PSET (103,150)
254 PSET (102,149)
255 PSET (100,149)
256 PSET (99,148)
257 PSET (101,148)
258 PSET (103,148)
259 PSET (102,147)
260 PSET (100,147)
261 PSET (98,147)
262 PSET (99,146)
263 PSET (101,146)
264 PSET (103,146)
265 PSET (102,145)
266 PSET (100,145)
267 PSET (98,145)
268 PSET (96,145)
269 PSET (97,146)
270 PSET (99,144)
271 PSET (101,144)
272 PSET (97,144)
273 PSET (95,144)
274 PSET (94,143)
275 PSET (96,143)
276 PSET (98,143)
277 PSET (100,143)
278 PSET (101,142)
279 PSET (99,142)
280 PSET (97,142)
281 PSET (95,142)
282 PSET (94,141)
283 PSET (96,141)
284 PSET (98,141)
285 PSET (100,141)
286 PSET (99,140)
287 PSET (97,140)
288 PSET (95,140)
289 PSET (93,140)
290 PSET (94,139)
291 PSET (96,139)
```



Por J.M. Montané y R. Casillas

MANZOKUSHITA (SATISFECHO) ENTREGA 23

No podemos evitarlo; nos sentimos muy satisfechos -después de 23 números del Coleccionable-, de la fabulosa respuesta de nuestros lectores. Una cosa más; con esta entrega, Ramón y Jesús cumplen un año al frente de esta sección.

Y es que no paramos; tras el concurso del FM PAC, os proponemos otro, también bajo el patrocinio de LASP. El premio, en esta ocasión, será un juego recientemente aparecido en Japón -quizás «Solid Snake, o «SD Snatcher»...-. Pero tendréis que hacer algo muy duro para ganároslo: encontrar los diez mejores trucos para juegos nipones -como frases secretas, localizar las B. G. M. , los menús escondidos... -. También hay una categoría alternativa, la de aquéllos que hayan conseguido terminar «Rune Worth», «Shalom» o «Dragon Slayer VI», aunque el premio será el mismo.

Los trucos, y las soluciones, deben ser inéditos, y podéis estar seguros de que vamos a verificarlos TODOS. Seleccionaremos al ganador, teniendo en cuenta, particularmente, lo dificultoso de su descubrimiento.

El ganador se dará a conocer en la revista correspondiente al mes de noviembre. Debéis remitir vuestras cartas a:

Revista MSX Club
-Sección Coleccionable
MANHATTAN TRANSFER, S. A.
C/ Portolá, 10-12
08023 Barcelona

Las cartas que no especifiquen en el sobre la sección a la que van dirigidas, quedarán automáticamente descalificadas.

DISC STATION 21

Vamos con el comentario habitual sobre esta revista japonesa en formato diskette. En el disco A, la firma Namcot nos presenta una corta demo de una de sus últimas producciones, «F1 Memories in Front of the Highway», en la cual únicamente podréis acceder a uno de sus menús. El programa incorpora FM, y no es especialmente impresionante, sus gráficos no son nada del otro mundo, pero en conjunto resulta bastante simpático.

Momonoki House, por su parte, edita «Mirror Maze», perteneciente al «Peach Up» número 8. Se trata de una demo no jugable en la cual el protagonista se desplaza por un laberinto lleno de espejos. Se incluye sonido en FM; por el precio de 3800 yens, es una oferta más que interesante.

Nihon-Telenet (Reno), comercializa «Columns», un juego que Sega editó hace un tiempo para las máquinas de salón, y que ahora ha sido versionado para MSX. Es un programa parecido, estructuralmente, a «Tetris», aunque su desarrollo es ligeramente distinto. Unicamente podremos elegir una opción en esta demo, la «easy», y conseguir un máximo de cien puntos; el juego original permite lograr puntuaciones millonarias.

MSX Magazine y MSX Fan editan programas en basic e información en kanji.



(Taladrar por los puntos en negro)

En el disco B nos encontraremos con un contenido más que tradicional, es decir, información en japonés, lo cual es bastante decepcionante si tenemos en cuenta el esfuerzo realizado en el número 20. Pero tenemos que tomar en consideración que se trataba de un número especial.

DIRECCIONES

Este mes, os facilitamos las señas de la primera productora que se ha atrevido a comercializar un juego para MSX Turbo-R. Han sido también los creadores de «Burai» y «Manhattan Requiem».

RIVER HILL SOFT
TENJIN SILVER BUILDING 7F
1-1-10 MAIZURU,
CHOU-KU, FUKUOKA-SHI
FUKUOKA-KEN C. P. 810
JAPAN

Por otra parte, también os facilitamos la dirección de un distribuidor que, a priori, parece ofrecer los mismos servicios que Robin Van Hoegen; pero no os aseguramos que sea tan formal.

Escribidle en inglés para cercioraros de ello.

GAME YVENTCHI
SHIMIZUCHO
3-344, HIROHATAKU
HIMETISHI
HYOGO-KEN T671-11
JAPAN

TRUCOS

Si queréis conseguir todas las tarjetas en «Metal Gear I», debéis pulsar <F1>, teclear <HIRAKE>, presionar <SPACE>, y escribir <GOMA>. Después, otra vez <F1> y tendréis todas las tarjetas al principio del juego.

En el número 71 os contamos un truco, también para «Metal Gear I», pero se deslizó un error en su impresión. Deberemos pulsar <F1>, teclear <DS>, presionar <SPACE> y <4>; finalmente <F1>. Conseguiréis un rango de mayor importancia cada vez que lo hagáis y recordad que no debéis pulsar nunca <RETURN>, ya que de lo contrario, el truco no funcionará correctamente.

NOVEDADES DEL JAPON

-«Tir-nan-nog». System Soft. MSX2. 2DD. RPG

-«Peach Up» vols. 8 y 9. Momonoki House. MSX2. 2DD. Revista

-«Disk Station» vols. 22 y 23. Compile. MSX2. 2DD. Revista

-«Rogue Alliance». Star Craft. MSX2. 2DD. RPG

-«F15 Strike Eagle». System Soft. MSX2. 2DD. Simulador

-«Psy-o-blade». T&E Soft. MSX2. 2DD

-«Dreamy Alien Girls. Great. MSX2. 2DD. Erótico

-«Raku Raku Anime». Sony. MSX2. 2DD. Utilidad

-«Punky Punky» vols. I, II y III. Elf. MSX2. 2DD. Erótico

-«Robo Crush». System Soft. MSX2. 2DD. Simulador

-«Rune Master III». Compile. MSX2. 2DD. Juego de mesa

-«Craze». Heart Soft. MSX1-2. 2DD. Espacial

-«Baby in the World» (usa-jong). Compile. MSX2. 2DD. Juego de mesa

-«Crescent Moon». Alice Soft. MSX2. 2DD. Erótico

-«Kubikiri». Bit2. MSX2. 2DD. RPG/ Conversacional

RINCON DE MARTOS

Nuestro buen amigo Martos ha descubierto algo sensacional en «Xak II»; ni nás ni menos que el menú secreto que el propio programador del juego creó para su uso personal.

Para tener acceso al menú, haremos lo siguiente; una vez el juego se haya inicializado, pulsaremos la tecla <ESC> (pausa) y a continuación escribiremos <MIYUKI>, presionaremos <SELECT> y escribiremos <XAK2>. En total son once las teclas que pulsaremos; si nos olvidamos aunque sólo sea de una, el truco no funcionará.

De esta forma podremos cambiar, a nuestro gusto, parámetros como el nivel del personaje, su energía, la cantidad de dinero, activar su invulnerabilidad, llenar la vida al máximo u oir los efectos de sonido -no las melodías de fondo, ¡lástima!- e incluso conocer datos internos del funcionamiento del programa.

A partir de ahora, imaginaros lo que podéis llegar a conseguir con ello, imaginaros...

DISC DIGITS

Como sois muchos los que nos habéis interesado por el fanzine francés «Disc Digits», os facilitamos su dirección:

Mr. Légon
96C Rue Phillippe
de Lassalle 69004
Lyon
FRANCE

Su precio es de 43 francos, unas 860 pesetas aproximadamente, en formato disco de doble cara (2DD). Para los de simple cara (1DD) -unidades de disco de 360k-, el precio es de 51 francos, unas 1020 pesetas, pero disponen de dos diskettes.

CORREO

-Ricardo Martín (Zamora), escribió a la firma T&E Soft, la única que suele contestar las cartas. El resto de ellas, no suelen preocuparse tanto por ello. A Ricardo, esta productora le ha remitido una carta en japonés, que detalla los últimos lanzamientos -«Rune Worth», «Dot Designer's Club» (utilidad gráfica apodada «DD»)... - Te diremos, contestando a tu pregunta, que un programa similar a «Lüvek» es «Dante», que comercializa MSX Magazine.

-David Marín Rodríguez (Barcelona), nos pregunta sobre la dirección de Konami. No tenemos más remedio que insistir, nuevamente, en que fue publicada en el número 57 de MSX Club. Quiere conocer detalles del «Hydlide II»; no podemos descubrirte nada sobre él, pero te recordamos que la tercera parte fue comentada extensamente en MSX Club; intenta establecer paralelismos.

-Antonio Cubelos Marques (León), es un gran aficionado al «Nemesis III», pero tiene un problema que ya solucionamos en el número 69.

-Juan Antonio Quevedo Vizcaíno (Las Palmas de Gran Canaria), nos ha remitido unos pokes con que simular un cartucho de Konami sin tenerlo introducido en el ordenador. El truco fue publicado hace más de un año, pero gracias de todas formas.

-Manuel López (Almería), nos pide la dirección del fanzine «Disc Digits». Como habrás podido ver, la hemos publicado en este mismo número.

-Oscar Daniel Sajo González (Granada), nos hace un montón de sugerencias; la inclusión de un Top 10 de juegos en la sección Bit-Bit, la publicación de listados más cortos... puedes ver, querido Oscar, que ambas cosas son ya realidad, aunque el top 10 está incluído en Monitor al Día. Por lo demás, gracias por tus alabanzas.

-Tomás Redondo Gómez (Madrid), nos ha remitido un precioso dibujo que por desgracia no podemos reproducir por haber sido hecho a lápiz. Pero si nos lo envías a tinta, Tomás, te lo publicaremos; nos ha parecido una ilustración muy graciosa y creemos que tienes mucho futuro.

-Nino Bennett (Madrid), acaba de incorporarse a la norma japonesa y quiere saber muchas cosas; direcciones, cómo conseguir juegos... todo ello ha sido publicado ya en las sucesivas entregas del Coleccionable. Consíguelas.

-Paraisoft (Sevilla), es el seudónimo de un usuario que nos facilitó, en su día, unas traducciones que publicamos en el número de Julio-Agosto. Su intención era la de colaborar con nosotros para que todos los usuarios del sistema dispusieran de una información más veraz... pero nunca más se supo. ¡A que esperas, Paraisoft!

Escríbenos ya.

NOMBRE: **WIZARDRYL I** **(PROVING GROUNDS OF THE MAD OVER LORD)**
COMPAÑIA: **ASC II**

FORMATO: **1 diskettes**
MSX: **2**

TIPO: **RPG Conversacional**

«Wizardry I I» es uno de los lanzamientos más importantes de ASCII, una firma vinculada al MSX desde sus inicios; sus creativos han dado forma a maravillas como el chip R800 de 16 bits para los ordenadores Turbo-R, la revista MSX Magazine y a juegos como «Dante» y «Super Zelixer».

Por otra parte, la saga «Wizardryl» tiene su origen en una serie televisiva japonesa, que ha conocido también una adaptación en cómic y otra novelizada.

El juego posee una estructura laberíntica, conjugada con pequeñas secuencias conversacionales. Por fortuna, existe la opción de que los textos aparezcan en inglés; de lo contrario, sería prácticamente imposible descifrar la gran cantidad de kanjis utilizados.

INICIALIZACION

Al introducir el disco en la unidad, veremos una espectacular secuencia de presentación, en la cual los distintos enemigos a que posteriormente deberemos enfrentarnos hacen su aparición.

En la parte inferior de la pantalla distinguiremos un menú formado por dos opciones; <M> nos permitirá grabar una partida anterior, mientras que mediante <S> podremos crear el grupo de personajes con el que vamos a jugar, lo que se denomina «Party». A partir de ahí, podremos seleccionar el idioma en el que queremos que aparezcan los textos en pantalla.

CREACION DEL «PARTY»

Como íbamos diciendo, el «Party» -o grupo de personajes protagonistas- está formado, en este caso, por un máximo de seis miembros.

Para elegirles, tendremos en cuenta una serie de características propias de cada uno de ellos, que vienen dadas por su complexión física o la raza a que pertenecen.

Primeramente, nos desplazaremos hasta «Edge of Town» (linde del pueblo), y luego seleccionaremos «Training» (entrenamiento). Tras ello, se nos pedirá que introduzcamos el nombre del personaje y un «password» con el que protegeremos a los demás de los ladrones (en caso de que la partida se desarrolle entre varios jugadores).

Después, deberemos determinar su raza:

-«Human» (Humano). Los humanos desempeñan eficazmente todo tipo de acciones, pero destacan -a la larga- particularmente como guerreros.

-«Elf» (Elfo). Los elfos obtienen todo tipo de poderes ventajosos a través de la magia; por ello son estupendos magos, aunque también clérigos y obispos.

-«Dwarf» (Enano). Los enanos son educados como guerreros desde una edad muy temprana, y poseen una increíble constitución física, muy superior a todas las demás razas.

-«Gnome» (Gnomo). Los gnomos son seres con unas aptitudes mágicas incluso superiores a las de los elfos-pero son malos guerreros.

-«Hobbit» (Hobbit). Muy diestros y ágiles. Son ladrones por naturaleza.

Tras la raza, seleccionaremos su alineamiento (alignement), que podrá ser:

-«Good» - bueno.
-«Neutral» - neutral.
-«Evil» - demoníaco, malo.

Una vez hayamos concluido este proceso, se nos mostrará una ventana con sus aptitudes naturales, así como unos puntos de bonificación que variarán aleatoriamente en cada selección. Así pues, deberemos -con los cursores y <RETURN>-, adaptar los extras al tipo de personaje.

Para aclararlo un poco más; si tu personaje quiere ser -por ejemplo- un ladrón, elegiremos primero su raza (con preferencia Hobbit), luego su alineamiento y quedará establecida su tabla de características. Deberemos entonces fijarnos en «agility», ya que será la referencia primordial a la hora de crear un ladrón, y deberemos asignarle una valoración superior a once.

Una vez hayamos repartido los puntos restantes entre las demás características propias, pulsaremos <ESC> para salir del menú. Recuerda que aunque tu personaje no sea un guerrero, no debes dejar sus puntos de fuerza muy bajos, ya que puede verse inmerso en una situación violenta cuando sus compañeros hayan fenecido.

EL MEJOR «PARTY»

Lo que viene a continuación, es la relación de los personajes que conformarán el grupo ideal:

1- «Dwarf». Fighter.
2- «Human». Fighter.
3- «Elf». Priest.
4- «Elf». Bishop.
5- «Hobbit». Thief.
6- «Gnome». Mage.

Todos ellos deben ser elegidos en este mismo orden, ya que los tres primeros son los únicos que en el trancurso de un combate están expuestos a los enemigos. Los otros tres no pueden atacar cuerpo a cuerpo, aunque pueden conjurar hechizos o utilizar objetos.

EL DESARROLLO DEL JUEGO

Para empezar a jugar, debéis dirigiros a «Edge of Town» y entrar en «Maze» (laberinto). Pero, atención, es importante que primero os paséis por la armeria («Boltac's Trading Post») y compréis algo a vuestros personajes.

Esta es una lista de la práctica totalidad de casi todos los «Items» del juego, con su utilidad y función:

-Long Sword (espada larga)	arma	25
-Short Sword (espada corta)	arma	15
-Anointed Mace (maza consagrada) (clérigos)	arma	30

PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD!

(Taladrar por los puntos en negro)

-Anointed Flail (mayal consagrado) (clérigos)	arma	150
-Staff (bastón)	arma	10
-Dagger (daga)	arma	5
-Small Shield (escudo pequeño)	escudo	20
-Large Shield (escudo grande)	escudo	40
-Ropes (túnica)	armadura	15
-Leather Armour (armadura de cuero)	armadura	50
-Chain Mail (cota de malla)	armadura	90
-Breast Plate (coraza-pecho)	armadura	200
-Plate Mail (coraza-cuerpo entero)	armadura	750
-Helm (Yelmo)	yelmo	100
-Potion of DIOS	pócima	500
-Potion of LATUMOFIS	pócima	300
-Long Sword +1 (espada larga +1)	arma	10000
-Short Sword +1 (espada corta +1)	arma	15000
-Mace +1 (maza +1) (clérigos)	arma	12500
-Staff of MOGREF (magos/clérigos/ obispos)	vara mágica	3000
-Scroll of KATINO (magos/clérigos/ obispos)	pergamino	500
-Leather +1 (armadura de cuero +1)	armadura	1500
-Chain Mail +1 (cota de malla +1)	armadura	1500
-Plate Mail +1 (coraza +1)	armadura	1500
-Shield +1 (escudo +1)	escudo	1500
-Breast Plate +1 (arm. cuerpo entero +1)	armadura	1500
-Scroll of BADIOS (m/c/o)	pergamino	500
-Scroll of Halito (m/c/o)	pergamino	500
-Staff +2 (bastón +2)	arma	2500
-Shield -1 (escudo maldito -1)	escudo	1500
-Amulet of Jewels (amuleto de joyas)	misceláneo	5000
-Potion of SOPIC	poción	1500
-Long Sword +2 (espada larga +2)	arma	4000
-Short Sword +2 (espada corta +)	arma	4000
-Mace +2 (maze +2)	arma	4000
-Scroll of Lomilwa	pergamino	2500
-Scroll of DILTO	pergamino	2500
-Gloves of Copper (guantes de cobre)	guantes	6000
-Chain +2 (cota de malla +2)	armadura	6000
-Chain +2 (E) (cota +2 maldita) -sólo «Evil»	armadura	8000
-Chain +2 (N) (cota +2 maldita) -sólo «Neutral»	armadura	8000
-Dagger of Speed	arma	30000
-Blue Ribbon	misceláneo	30000
-Leather +2 (cuero +2)	armadura	6000
-Ring of PORFIC	anillo	10000
-Helm +1 (yelmo +1)	yelmo	3000
-Shield -2 (escudo -2)	escudo	8000
-Key of Silver (llave de plata)	misceláneo	300000
-Slayer of Dragons	arma	10000
-Statue of Bear (estatua del oso)	misceláneo	300000
-Statue of Frog (estatua de la rana)	misceláneo	300000
-Key of Gold (llave de oro)	misceláneo	300000
-Blade Cusinart'	arma	??

Al principio, para equiparlos, no tendréis mucho dinero, por lo que mejor será comprar espadas largas y armaduras fuertes para los 3 primeros, gastando así todo el dinero y dejano a los otros sin ningun «item».

ENTRANDO EN EL LABERINTO

Al entrar en el laberinto, os encontraréis con un menú, fomado por cuatro opciones; «Inspeccionar», «Reordenar», «Equipar» y «Salir».

Seleccionaréis la tercera opción y equiparéis entonces a vuestros personajes con las armas u objetos que hayan comprado anteriormente. Deberéis tener en cuenta que cada tipo de personaje solo puede llevar ciertos objetos. Otros estarán restringidos por su clase, según la siguiente relación:

-«Mages»:
Armas: Staffs y Daggers.
Armaduras: Ropes.
Guantes: Ninguno.
Escudos: Ninguno.
Yelmos: Ninguno.
Misceláneos: Todos.

-«Thiefs»:
Armas: Staffs, Daggers, Espadas Cortas.
Armaduras: Ropes, Leather.
Guantes: Ninguno.
Escudos: Shields.
Yelmos: Ninguno.
Misceláneos: Todos menos Scrolls (pergaminos) o importantes.

-«Priests»:
Armas: Contundentes (mazas...) no de filo (espadas...)
Armaduras: Ropes, Leather, Plate Mail.
Guantes: Ninguno.
Escudos: Todos.
Yelmos: Ninguno.
Misceláneos: Todos menos Scrolls (algunos).

-«Fighters»:
Armas: Todas.
Armaduras: Todas.
Guantes: Todos.
Escudos: Todos.
Yelmos: Todos.
Misceláneos: Pócimas, Anillos, Staffs mágicos.

-«Bishops»:
Término medio entre «Priest» y «Mage». Es común el poder identificar objetos.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→				
Color:	→					
Adicción:	→	→	→	→		
Rapidez:	→	→	→			
Sonido:	→					
FX:	→	→	→	→		
Presentación:	→	→	→	→		
Originalidad:	→	→	→			
GLOBAL:	→	→				

NOMBRE: **ARCUS II** (THE SILENT SYMPHONY)
COMPAÑIA: **WOLF TEAM**

FORMATO: **4 diskettes**
MSX: **2-FM mono**

TIPO: **RPG**

El Reino de Arcusas era rico, próspero y rodeado por todo tipo de maravillas naturales. Esta mágica prosperidad fue concedida al lugar, diez años atrás, gracias a seis bravos guerreros... como vimos en la primera parte del juego.

Los seis personajes fueron:

Jeda - Knight - Chad, Elin - Combat - Gushuena, Tron - Robbert - Tir, Dianna - Saint - Fireira, Vido - Sorcerer - Shia y el juglar, Picto - Aneciospiyont...

La diferencia principal entre el «Arcus» original y su secuela, es que el primero era conversacional, género que no abarca el segundo.

El primero de los 4 diskettes que forman el programa está destinado a una increíblemente bella secuencia gráfica, que nos narra -de forma resumida- los hechos acontecidos en la primera parte.



TECLAS DE CONTROL

-Cursores. Movimiento de los personajes.

-<RETURN>. Tabla de menús: status, magia, cargar y grabar partida.

EL JUEGO

Uno de los personajes del pueblo en el que aparecemos nos proporcionará un aliado cuando hablemos con él, después de introducir -por este orden- los discos 4 y 2.

Tras conseguir a este personaje y haber hablado con todos los habitantes del lugar, observaremos que existen dos salidas. La del extremo inferior derecho nos llevará a un bosque; una vez lo hayamos atravesado, alguien secuestrará a nuestro compañero. No podremos hacer nada, símplemente permaneceremos pegados a los árboles, y por arte de magia, iremos a parar a un nuevo lugar.

Allí hablaremos con un personaje y nos dirigiremos hasta un enorme árbol. Una vez en su interior, el ordenador nos pedirá la inserción del disco 4, con lo que contemplaremos una secuencia gráfica más que impactante. En esta nueva fase, conseguiremos tener a una nueva y eficaz compañera.

Volveremos al poblado de origen y saldremos por la segunda salida, que nos llevará a un mapa gracias al cual podremos desplazarnos a otros cuatro mundos.



Seleccionaremos la ciudad amurallada, hablaremos con todos sus habitantes y entraremos en todas las casas; gracias a ello recuperaremos nuestras energías a cambio de dinero.

Luego, el nuevo personaje desaparecerá en un sala donde hay un grupo de chicas bailando; iremos hacia una salida que posee el pueblo y apareceremos delante de una gran puerta que no podremos cruzar.

Retrocederemos hasta el mapa y elegiremos otra ciudad para seguir investigando. Tras inspeccionar el poblado, atravesaremos un puente de gran tamaño que nos llevará al puerto, en el que hablaremos con todos los personajes.

A partir de ahí, volveremos al punto de partida y al mapa, en el que seleccio-

(Taladrar por los puntos en negro)

naremos un nuevo mundo, repleto de enemigos que deberemos eliminar. Tendremos que acceder, de todas formas, a otro más en el que contaremos con un nuevo personaje; tendremos a tres en total.

Seguiremos andando y llegaremos a un templo donde no nos dejarán pasar -por el momento-, con lo que saldremos de la isla e iremos a otro mundo desde el mapa; un mundo en el que un gigantesco árbol nos hablará. Después, volveremos al primer mundo para investigar.

Nos introduciremos en el bosque del primer poblado, con lo que perderemos a dos de los personajes. Luego, repetiremos la operación de ir recorriendo mundos con el fin de conseguir una solución para el conflicto.

Regresaremos a la ciudad amurallada y hablaremos con los guardianes de la gran puerta. Uno de ellos nos hará una pregunta, a la que responderemos <YES> (-Sí-), con lo que los soldados empezarán a mover las lanzas en señal de victoria.

Iremos a la isla de los piratas, y después a la de los monstruos, donde se localiza una pantalla secreta -en el extremo izquierdo-, veremos un templo. Entraremos en él sin ningún problema y llegaremos hasta un interminable laberinto... con un punto de máximo interés, detrás de la pared de una sala en la que se nos revela un mensaje.

Gracias a eso, iremos a parar a un nuevo laberinto en el que buscaremos un ídolo, que nos transportará a un lugar sin salida en el que habita una águila. En una demo gráfica veremos como conseguimos arrancar de su cuello una enorme espada, con lo que de su boca surge una gran cantidad de agua, que llena el lago de los duendes del bosque del primer mundo.

Uno de los personajes no podrá ayudar a sus compañeros con magia, y no podrá pasar la aldea de los duendes, con lo que tendremos que recuperarle en el primer mundo... aunque esto ya os lo contaremos con mayor detalle próximamente, en lo que será la segunda parte de esta ficha.





UN INTERESANTE JUEGO

Los gráficos, a pesar de la calidad formal del programa, nos están muy bien definidos -aunque las secuencias de animación no están nada mal.

Otra de sus características, quizás la más destacable, es que no se trata de un RPG excesivamente complicado. De hecho, un usuario medio podrá adentrarse en su mundo con relativa rapidez, lo que le convierte en un programa de máximo interés.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→			
Color:	→	→	→	→		
Adicción:	→	→	→	→	→	→
Rapidez:	→	→	→	→		
Sonido:	→	→	→	→	→	
FX:	→	→	→	→	→	
Presentación:	→	→	→	→	→	→
Originalidad:	→	→	→	→	→	
GLOBAL:	→	→	→	→		

(Taladrar por los puntos en negro)

NOMBRE: **FRAY-XAK EPILOGUE** (GAI-DEN)
COMPAÑIA: **MICRO CABIN**

FORMATO: **4 diskettes**
MSX: **2 y Turbo-R con FM**

TIPO: ARCADE/AVENTURA

"Fray" es uno de los programas más completos y excitantes de cuantos hemos tenido el placer de ver en los últimos años. Probablemente, esta pueda parecer una sentencia asolutamente excesiva... y no lo es. Precisamente, eso es lo ma-ra-vi-llo-so.

La exhibición gráfica que precede al juego en sí, al igual que su banda sonora, son excelentes.

TECLAS DE CONTROL

-<X>: Salto.

-<C>: Disparo. Si la dejamos presionada varios segundos, observaremos que la potencia del disparo irá aumentando de forma considerable.

-<SPACE>: Para utilizar algunos "items", poderes especiales y teletransportador. Los demás son alimentos que se utilizan de forma automática, siempre los tenemos seleccionados.

-<SHIFT>: Menú de controles. Tendremos acceso a cuatro opciones; la primera de ellas es la de selección de "items', la segunda está relacionada con las armas y los escudos, la tercera nos permite alterar la velocidad del juego y con la cuarta obtendremos energía manualmente.

-<CURSORES>: Movimiento del personaje.

EL JUEGO

El personaje principal del programa es una joven, a la que manejaremos desde un principio. Tras hablar con un anciano, iremos hacia arriba. Luego, a la casa que está situada en el extremo superior izquierdo; una vez en su interior charlaremos con una mujer y luego con otras personas que veremos por el poblado.

Nos marcharemos del lugar y mientras eliminamos a unos molestos enemigos, tomaremos el camino ascendente. Gracias a eso, conseguiremos un elevado índice de "Gold", con el que luego podremos comprar mejores armas, alimentos, poderes...

Al poco tiempo veremos un nuevo poblado, donde tendremos que consegui un objeto en una de las casas.

Comprobaremos que las acciones que tenemos que llevar a cabo en cada localidad son muy similares, existiendo en todas ellas un edificio donde conseguir 100 unidades de "Gold".

Una vez hayamos hecho todas las compras en el poblado, encontraremos una puerta custodiada por un soldado quien nos permitirá pasar tras haber hablado con él. Así seguiremos avanzando hasta enfrentarnos con el primer enemigo de importancia, una sacerdotisa.

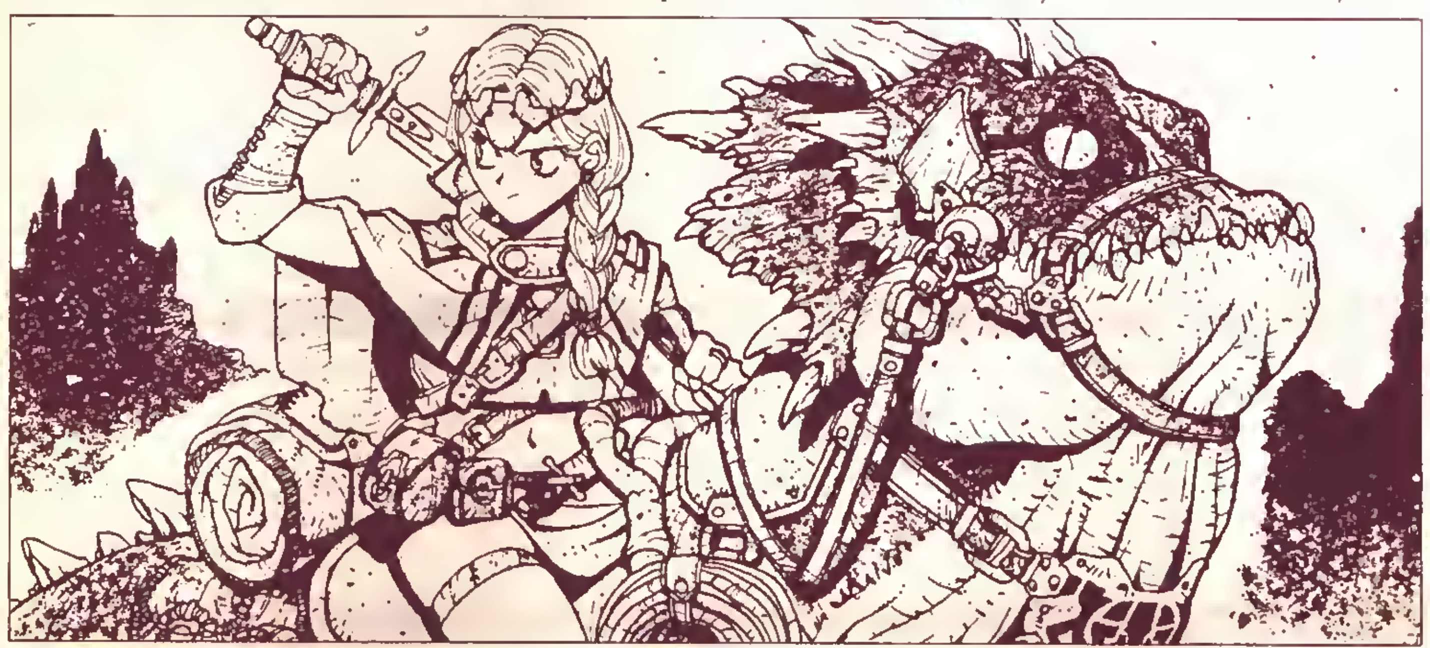
Para acabar con ella deberemos destruir primero a los elementos que le protegen. Una vez lo hayamos conseguido, nos proporcionarán 700 unidades de "Gold" y nos teletransportarán a un nuevo poblado, en el que nos encontraremos primeramente con un hombre; hablaremos con él. Compraremos lo imprescindible y entraremos en una casa situada cerca de los botes, en el puerto.

Allí, hablaremos con un anciano durante un largo espacio de tiempo; este personaje será quien nos conducirá hasta el mar, donde formulará un hechizo que lo secará. De esta forma, podremos cruzarlo con el fin de destruir al monstruo de los mares.

Por el camino, destruiremos a cuantos enemigos nos sea posible, y abriremos el máximo número de cofres, para obtener poderes y alimentos. Una vez luchemos frente a frente con el tremendo monstruo sólo podremos hacer uso de nuestra habilidad; no existe ninguna otra táctica concreta. Cuando le hayamos aniquilado, nos teletransportaremos a otro poblado, en el que charlaremos con una niña y entraremos en la primera casa que veamos.

Hablaremos con la persona que habita en ella, así como con el hombre que veremos nada más salir de la casa. Luego, volveremos a entrar y nos obsequiarán con un objeto azul. Al recibirlo, nos trasladaremos al poblado de la playa y entraremos en la casa del anciano que secó el mar, quien nos proporcionará otro objeto azul más. Si hablamos con él, nos cambiará los dos elementos por una esfera mágica.

Regresaremos y hablaremos con la niña y el hombre una vez más, con lo



que ambos desaparecerán. Compraremos los objetos que nos sean necesarios y andaremos hacia la parte superior del poblado, hasta encontrar una viejas minas de carbón abandonadas. No haremos uso de las vagonetas para proseguir el viaje, iremos a pie hasta ver al tercer enemigo de importancia. Se trata de un dragón que escupe fuego.

Tras acabar con él, conseguiremos un millar de unidades de "Gold", así como un valiosísimo objeto -las alas doradas. Hablaremos con el mismo hombre y éste se marchará en dirección oeste. Antes de seguirle, haremos acopio de energía y compraremos alimentos.

Encontraremos, desplazándonos hacia la izquierda, una salida y charlaremos una vez más con el hombre. Tras ello, nos convertiremos en un pájaro, con lo que apareceremos volando por el cielo hasta hallar al cuarto monstruo.

Cuando le hayamos destruido, seguiremos volando un corto espacio de tiempo para terminar posándonos en un balcón, con lo que las alas desaparecerán. Al cruzar la puerta, nos preguntarán si deseamos grabar la partida o proseguir. Lo más aconsejable es hacer lo primero, con lo que elegiremos la segunda opción y continuaremos avanzando hasta llegar al quinto monstruo, un árbol maléfico relativamente fácil de destruir.

Tras acabar con él, nos introduciremos en su cuerpo inerte, donde veremos unas escaleras; se nos preguntará nuevamente si queremos grabar la partida, a lo que contestaremos afirmativamente. Avanzaremos hasta llegar a las cloacas, donde cogeremos unas tablas de "wind-surf" y nos deslizaremos por el agua, destruyendo a los enemigos que vayamos encontrando.

Accederemos a un laberinto en el que deberemos encontrar varios poderes especiales, así como una llave, fundamental para llegar al final del juego. Con ella, abriremos las puertas de la prisión y charlaremos con los convictos. Luego, abriremos la otra puerta, avanzaremos hasta encontrar a un anciano con el que hablaremos y nos proporcionará armas, alimentos...



Una vez hecho esto, nos desplazaremos hasta el extremo inferior izquierdo del laberinto. Allí encontraremos unas escaleras, hablaremos con varios hombres; a cambio de nuestro transportador, uno de ellos nos concederá la opción de grabar la partida en curso.

Caminaremos hasta una sala, donde veremos un hombre que hiere de gravedad al que nos acompañaba. Posteriormente, veremos a otro personaje, con un bastón, que nos salvará la vida. Un hombre desaparecerá al igual que los otros dos.

Cruzaremos la puerta y tras salvar la partida en disco, seguiremos avanzando hasta llegar a una nueva sala. Allí reencontraremos a los personajes de antes, pero desmayados. Veremos también tres botellas de elixir y después de grabar la partida otra vez nos introduciremos por la puerta para acabar con el último demonio, que es tan impresionantes como difícil de eliminar. Deberemos tener especial cuidado en no permitir que nos toque con la mano o con sus bombas explosivas, sus rayos o su aguijón.

Una vez hayamos acabado con él, veremos una exquisita secuencia gráfica, para después trasladarnos al poblado en que nos convertimos en pájaro. Como agradecimiento por nuestra labor, sus habitantes nos obsequiarán con una pequeña fiesta nocturna.

Cuando la celebración haya terminado, nos dirijiremos al mismo lugar donde nos convertimos en pájaro y en el momento de cruzar, admiraremos una maravillosa escena; la del final de este "Fray", un juego impresionante se mire por donde se mire.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→	→	→	
Color:	→	→	→	→	→	
Adicción:	→	→	→	→	→	→
Rapidez:	→	→	→	→	→	→
Sonido:	→	→	→	→	→	
FX:	→	→	→	→	→	→
Presentación:	→	→	→	→	→	→
Originalidad:	→	→	→	→	→	→
GLOBAL:	→	→	→	→	→	

¡NUEVOS JUEGOS PARA MSX!

No te pierdas las Ultimas Novedades de MANHATTAN TRANSFER S. A.



OBSSESION: El deporte del futuro. Intenta ganar a los dioses de la galaxia Alfa-Centauri en un peligroso partido en el que todo vale.

GINEBRUS: La princesa Maikeen Bulena ha sido raptada por el Gran Emperador Espacial Shenkure. Plentor, el guerrero, es el único que puede rescatarla y tú el único que les puede ayudar. Busca la salida del Laberinto Aghkamare y enfréntate al poderoso Wakiro, el monstruo de las mazmorras de Shenkure.

WANTED "EL PRESIDENTE»": Un golpe de estado ha sacudido los cimientos de la pequeña república de Motoka. El presidente derrocado, Kandoma,debe escapar de palacio.

T. V. BUSSINESS: ¿Te imaginas ser el director de una cadena televisiva? Con este juego podrás confeccionar la programación, seleccionar a los presentadores de los informativos y tener datos sobre la aceptación de tu audiencia. Un programa tremendamente original, con gráficos de gran tamaño.

Nombre y apellidos...

Dirección completa...

Población...Provincia..

CP..............................Telf.....................................

VERSIONES EN DISCO DE 3'5"

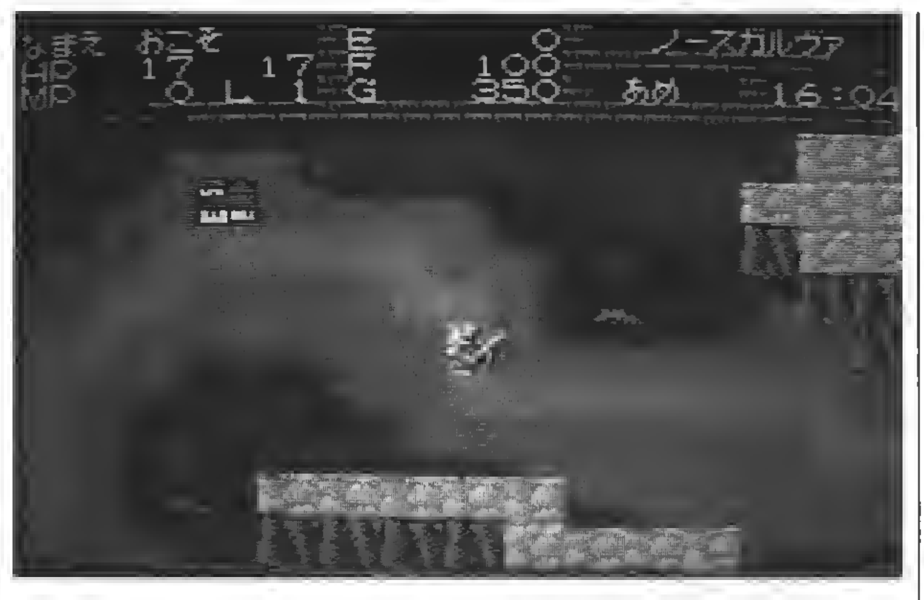
— OBSESION	**2.300 ptas.**
— WANTED "EL PRESIDENTE"	**2.300 ptas.**
— T. V. BUSSINESS	**2.3000 ptas.**
— GINEBRUS	**2.300 ptas.**

Para ello adjunto talón a nombre de Manhatta transfer, S. A. por la cantidad arriba indicada, más 100 ptas. por gastos de envío.
Expedición de la mercancía mínimo 15 días desde la recepción del talón.

Es IMPORTANTE indicar en el sobre MSX CLUB DE MAILING
Manhattan Transfer, S. A
Portolà, 10-12 bajos
08023 Barcelona

```
292 PSET (98,139)
293 PSET (100,139)
294 PSET (99,138)
295 PSET (97,138)
296 PSET (95,138)
297 PSET (93,138)
298 PSET (92,137)
299 PSET (94,137)
300 PSET (96,137)
301 PSET (98,137)
302 PSET (97,136)
303 PSET (95,136)
304 PSET (93,136)
305 PSET (92,135)
306 PSET (94,135)
307 PSET (96,135)
308 PSET (91,134)
309 PSET (93,134)
310 PSET (95,134)
311 PSET (97,134)
312 PSET (96,133)
313 PSET (94,133)
314 PSET (92,133)
315 PSET (90,133)
316 PSET (91.132)
317 PSET (93,132)
318 PSET (95,132)
319 PSET (94,131)
320 PSET (92,131)
321 PSET (90,131)
322 PSET (89,130)
323 PSET (91,130)
324 PSET (93,130)
325 PSET (92,129)
326 PSET (90,129)
327 PSET (89,128)
328 PSET (91,128)
329 PSET (87,128)
330 PSET (86,127)
331 PSET (88,127)
332 PSET (90,127)
333 PSET (89,126)
334 PSET (91,126)
335 PSET (90,125)
336 PSET (92,125)
337 PSET (91,124)
338 PSET (92,123)
339 PSET (93,122)
340 PSET (92,121)
341 PSET (87,126)
342 PSET (85,126)
343 PSET (83,126)
344 PSET (84,125)
345 PSET (86,125)
346 PSET (85,124)
347 PSET (83,124)
348 PSET (81,124)
349 PSET (79,124)
350 PSET (82,125)
351 PSET (87,124)
352 PSET (86,123)
353 PSET (88,123)
354 PSET (87,122)
355 PSET (88,121)
356 PSET (84,123)
357 PSET (82,123)
358 PSET (80,123)
359 PSET (78,123)
360 PSET (76,123)
361 PSET (75,122)
362 PSET (77,122)
363 PSET (79,122)
364 PSET (81,122)
365 PSET (78,121)
366 PSET (76,121)
367 PSET (74,121)
368 PSET (75,120)
369 PSET (73,120)
370 PSET (74,119)
371 PSET (72,119)
372 PSET (73,118)
373 PSET (71,118)
374 PSET (69,118)
375 PSET (68,119)
376 PSET (70,119)
377 PSET (69,120)
378 PSET (72,117)
379 PSET (71,116)
380 PSET (73,116)
381 PSET (70,117)
382 PSET (72,115)
383 PSET (68,117)
384 PSET (67,116)
385 PSET (68,115)
386 PSET (67,114)
387 PSET (69,114)
388 PSET (70,113)
389 PSET (74,117)
390 PSET (104,149)
391 PSET (105,152)
392 PSET (79,28)
393 LINE -(65,25)
394 PSET (64,28)
395 LINE -(81,31)
396 PSET (54,77)
397 LINE -(54,77)
398 LINE -(62,79)
400 PAINT (62,73)
401 PSET (110,107)
402 LINE -(116,111)
403 LINE -(130,141)
404 LINE -(140,165)
405 LINE -(158,185)
406 LINE -(153,191)
407 PSET (159,185)
408 LINE -(165,191)
409 PSET (33,191)
410 LINE -(36,186)
411 PSET (50,190)
412 LINE -(57,176)
413 PSET (66,174)
414 LINE -(59,191)
415 PSET (62,191)
416 LINE -(74,160)
417 PSET (15,174)
418 LINE -(14,169)
419 LINE -(16,162)
420 PSET (22,162)
421 LINE -(24,169)
422 LINE -(22,173)
423 PSET (39,151)
424 LINE -(44,154)
425 LINE -(47,157)
426 PSET (45,144)
427 LINE -(49,147)
428 PSET (70,191)
429 LINE -(70,191)
430 LINE -(77,173)
431 LINE -(85,176)
432 LINE -(100,191)
434 PAINT( 91,190 )
435 PSET (134,149)
436 LINE -(139,121)
437 LINE -(152,115)
438 PSET (154,110)
```

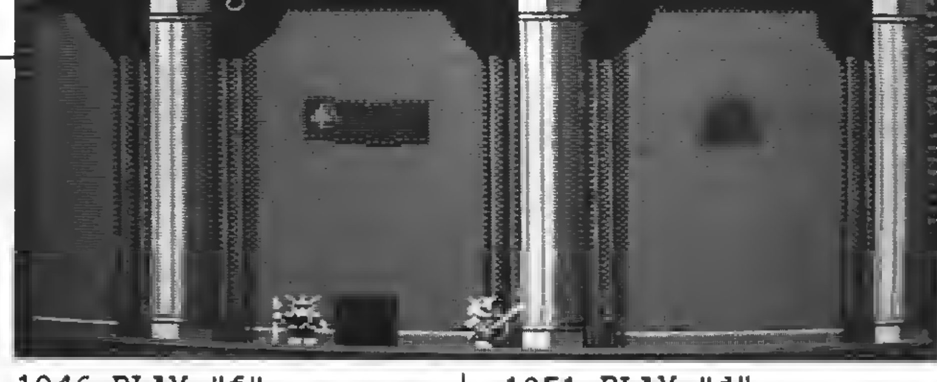
```
439 LINE -(153,117)
440 LINE -(155,119)
441 LINE -(163,117)
442 LINE -(177,108)
443 LINE -(181,91)
444 LINE -(180,72)
445 LINE -(176,60)
446 LINE -(171,53)
447 LINE -(169,65)
448 LINE -(171,74)
449 LINE -(167,67)
450 LINE -(166,56)
451 LINE -(163,69)
452 LINE -(164,74)
453 LINE -(161,68)
454 LINE -(159,57)
455 LINE -(153,72)
456 LINE -(154,77)
457 LINE -(153,86)
458 LINE -(152,96)
459 LINE -(154,110)
460 PSET (159,78)
461 LINE -(157,91)
462 LINE -(159,94)
463 LINE -(161,93)
464 PSET (163,91)
465 LINE -(163,90)
466 PSET (162,79)
467 LINE -(165,77)
468 LINE -(170,78)
469 PSET (170,77)
470 LINE -(166,76)
471 LINE -(162,78)
472 PSET (163,81)
473 LINE -(168,80)
474 PSET (163,82)
475 LINE -(167,83)
476 LINE -(169,81)
477 PSET (167,81)
478 PSET (168,81)
479 PSET (167,82)
480 PSET (158,81)
481 LINE -(155,79)
482 LINE -(159,77)
483 PSET (159,75)
484 LINE -(159,75)
485 LINE -(155,74)
486 PSET (155,73)
487 LINE -(155,73)
488 LINE -(159,74)
489 LINE -(159,74)
490 PSET (158,79)
491 PSET (158,80)
492 PSET (157,104)
493 LINE -(158,100)
494 LINE -(163,102)
495 LINE -(157,105)
496 PSET (156,99)
497 LINE -(158,97)
498 LINE -(159,98)
499 LINE -(161,97)
500 LINE -(164,102)
501 PSET (170,103)
502 LINE -(172,90)
503 LINE -(176,86)
504 PSET (171,62)
505 LINE -(175,64)
506 LINE -(177,67)
507 PSET (171,67)
508 LINE -(176,69)
509 LINE -(178,67)
510 PSET (171,59)
511 LINE -(173,66)
512 LINE -(176,74)
513 PSET (152,82)
514 LINE -(151,75)
515 LINE -(150,70)
516 LINE -(148,73)
517 LINE -(150,66)
518 LINE -(146,68)
519 LINE -(150,60)
520 LINE -(149,56)
521 LINE -(146,58)
522 LINE -(150,54)
523 LINE -(155,45)
524 LINE -(171,40)
525 LINE -(178,44)
526 LINE -(186,51)
527 LINE -(192,68)
528 LINE -(197,97)
529 LINE -(198,110)
530 LINE -(195,102)
531 LINE -(193,111)
532 LINE -(197,119)
533 LINE -(187,105)
534 LINE -(180,97)
536 PAINT (182,93)
537 PSET (159,118)
538 LINE -(165,135)
539 LINE -(165,146)
540 LINE -(187,106)
541 PSET (196,114)
542 LINE -(207,121)
543 LINE -(215,122)
544 LINE -(217,128)
545 LINE -(213,126)
546 LINE -(206,131)
547 LINE -(198,151)
548 LINE -(187,191)
549 PSET (187,115)
550 LINE -(183,128)
551 LINE -(186,142)
552 PSET (199,123)
553 LINE -(196,133)
554 LINE -(198,143)
555 PSET (148,128)
556 LINE -(145,135)
557 LINE -(147,143)
558 PSET (139,121)
559 LINE -(131,144)
560 PSET (217,129)
561 LINE -(224,140)
562 LINE -(232,166)
563 LINE -(238,191)
564 PSET (193,172)
565 LINE -(198,185)
566 LINE -(195,191)
568 PAINT (194,189)
569 PSET (199,183)
570 LINE -(204,171)
571 LINE -(213,166)
572 PSET (203,172)
573 LINE -(215,156)
575 PSET (29,118)
576 PSET (31,118)
577 PSET (33,118)
578 PSET (35,118)
579 PSET (37,118)
580 PSET (36,117)
581 PSET (34,117)
582 PSET (32,117)
583 PSET (30,117)
584 PSET (28,117)
585 PSET (29,116)
586 PSET (31,116)
587 PSET (33,116)
588 PSET (35,116)
589 PSET (37,116)
590 PSET (38,115)
591 PSET (36,115)
592 PSET (34,115)
593 PSET (32,115)
594 PSET (30,115)
595 PSET (29,114)
596 PSET (31,114)
597 PSET (33,114)
598 PSET (35,114)
599 PSET (37,114)
600 PSET (39,114)
601 PSET (38,113)
602 PSET (36,113)
603 PSET (34,113)
604 PSET (32,113)
605 PSET (30,113)
606 PSET (31,112)
607 PSET (33,112)
608 PSET (35,112)
609 PSET (37,112)
610 PSET (39,112)
611 PSET (38,111)
612 PSET (40,111)
613 PSET (36,111)
614 PSET (34,111)
615 PSET (32,111)
616 PSET (30,111)
617 PSET (31,110)
618 PSET (33,110)
619 PSET (27,120)
620 PSET (30,109)
621 PSET (32,109)
622 PSET (34,109)
623 PSET (35,110)
624 PSET (36,109)
625 PSET (37,110)
626 PSET (38,109)
627 PSET (39,110)
```




```
628 PSET (40,109)
629 PSET (41,110)
630 PSET (42,109)
631 PSET (41,108)
632 PSET (39,108)
633 PSET (37,108)
634 PSET (35,108)
635 PSET (33,108)
636 PSET (31,108)
637 PSET (32,107)
638 PSET (34,107)
639 PSET (36,107)
640 PSET (38,107)
641 PSET (40,107)
642 PSET (42,107)
643 PSET (43,106)
644 PSET (41,106)
645 PSET (39,106)
646 PSET (37,106)
647 PSET (35,106)
648 PSET (33,106)
649 PSET (31,106)
650 PSET (32,105)
651 PSET (34,105)
652 PSET (36,105)
653 PSET (38,105)
654 PSET (40,105)
655 PSET (42,105)
656 PSET (44,105)
657 PSET (43,104)
658 PSET (41,104)
659 PSET (39,104)
660 PSET (37,104)
661 PSET (35,104)
662 PSET (33,104)
663 PSET (32,103)
664 PSET (34,103)
665 PSET (36,103)
666 PSET (38,103)
667 PSET (40,103)
668 PSET (42,103)
669 PSET (44,103)
670 PSET (45,102)
671 PSET (43,102)
672 PSET (41,102)
673 PSET (39,102)
674 PSET (37,102)
675 PSET (35,102)
676 PSET (33,102)
677 PSET (34,101)
678 PSET (36,101)
679 PSET (38,101)
680 PSET (40,101)
681 PSET (42,101)
682 PSET (44,101)
683 PSET (46,101)
684 PSET (45,100)
685 PSET (43,100)
686 PSET (41,100)
687 PSET (39,100)
688 PSET (37,100)
689 PSET (35,100)
690 PSET (33,100)
691 PSET (34,99)
692 PSET (36,99)
693 PSET (38,99)
694 PSET (40,99)
695 PSET (42,99)
696 PSET (44,99)
697 PSET (46,99)
698 PSET (47,98)
699 PSET (45,98)
700 PSET (43,98)
701 PSET (41,98)
702 PSET (39,98)
703 PSET (37,98)
704 PSET (35,98)
705 PSET (34,97)
706 PSET (36,97)
707 PSET (38,97)
708 PSET (40,97)
709 PSET (42,97)
710 PSET (44,97)
711 PSET (46,97)
712 PSET (47,96)
713 PSET (45,96)
714 PSET (43,96)
715 PSET (41,96)
716 PSET (39,96)
717 PSET (37,96)
718 PSET (35,96)
719 PSET (36,95)
720 PSET (38,95)
721 PSET (40,95)
722 PSET (42,95)
723 PSET (44,95)
724 PSET (46,95)
725 PSET (47,94)
726 PSET (45,94)
727 PSET (43,94)
728 PSET (41,94)
729 PSET (39,94)
730 PSET (37,94)
731 PSET (35,94)
732 PSET (36,93)
733 PSET (38,93)
734 PSET (40,93)
735 PSET (42,93)
736 PSET (44,93)
737 PSET (46,93)
738 PSET (48,93)
739 PSET (47,92)
740 PSET (45,92)
741 PSET (43,92)
742 PSET (41,92)
743 PSET (39,92)
744 PSET (37,92)
745 PSET (35,92)
746 PSET (36,91)
747 PSET (38,91)
748 PSET (40,91)
749 PSET (42,91)
750 PSET (44,91)
751 PSET (46,91)
752 PSET (48,91)
753 PSET (47,90)
754 PSET (45,90)
755 PSET (43,90)
756 PSET (41,90)
757 PSET (39,90)
758 PSET (37,90)
759 PSET (38,89)
760 PSET (36,89)
761 PSET (40,89)
762 PSET (42,89)
763 PSET (44,89)
764 PSET (46,89)
765 PSET (48,89)
766 PSET (49,88)
767 PSET (47,88)
768 PSET (45,88)
769 PSET (43,88)
770 PSET (41,88)
771 PSET (39,88)
772 PSET (37,88)
773 PSET (38,87)
774 PSET (40,87)
775 PSET (42,87)
```

```
776 PSET (44,87)
777 PSET (46,87)
778 PSET (48,87)
779 PSET (49,86)
780 PSET (47,86)
781 PSET (45,86)
782 PSET (43,86)
783 PSET (41,86)
784 PSET (39,86)
785 PSET (37,86)
786 PSET (38,85)
787 PSET (40,85)
788 PSET (42,85)
789 PSET (44,85)
790 PSET (46,85)
791 PSET (48,85)
792 PSET (50,85)
793 PSET (49,84)
794 PSET (47,84)
795 PSET (45,84)
796 PSET (43,84)
797 PSET (41,84)
798 PSET (39,84)
799 PSET (38,83)
800 PSET (40,83)
801 PSET (42,83)
802 PSET (44,83)
803 PSET (46,83)
804 PSET (48,83)
805 PSET (50,83)
806 PSET (49,82)
807 PSET (47,82)
808 PSET (45,82)
809 PSET (43,82)
810 PSET (41,82)
811 PSET (39,82)
812 PSET (40,81)
813 PSET (42,81)
814 PSET (44,81)
815 PSET (46,81)
816 PSET (48,81)
817 PSET (50,81)
818 PSET (51,80)
819 PSET (49,80)
820 PSET (47,80)
821 PSET (45,80)
822 PSET (43,80)
823 PSET (41,80)
824 PSET (39,80)
825 PSET (40,79)
826 PSET (42,79)
827 PSET (44,79)
828 PSET (46,79)
829 PSET (48,79)
830 PSET (50,79)
831 PSET (51,78)
832 PSET (49,78)
833 PSET (47,78)
834 PSET (45,78)
835 PSET (43,78)
836 PSET (41,78)
837 PSET (42,77)
838 PSET (42,75)
839 PSET (43,74)
840 PSET (44,73)
841 PSET (44,75)
842 PSET (44,77)
843 PSET (43,76)
844 PSET (45,76)
845 PSET (46,77)
846 PSET (48,77)
847 PSET (50,77)
848 PSET (49,76)
849 PSET (47,76)
850 PSET (51,76)
851 PSET (52,75)
852 PSET (50,75)
853 PSET (48,75)
854 PSET (46,75)
855 PSET (45,74)
856 PSET (45,72)
857 PSET (45,70)
858 PSET (45,68)
859 PSET (46,67)
860 PSET (47,66)
861 PSET (47,64)
862 PSET (47,62)
863 PSET (47,60)
864 PSET (48,59)
865 PSET (49,58)
866 PSET (49,56)
867 PSET (49,54)
868 PSET (50,53)
869 PSET (51,52)
870 PSET (52,51)
871 PSET (52,49)
872 PSET (53,48)
873 PSET (54,47)
874 PSET (55,46)
875 PSET (55,44)
876 PSET (55,42)
877 PSET (55,40)
878 PSET (56,39)
879 PSET (58,39)
880 PSET (60,39)
881 PSET (59,40)
882 PSET (57,40)
883 PSET (56,41)
```

```
884 PSET (58,41)
885 PSET (57,42)
886 PSET (59,42)
887 PSET (58,43)
888 PSET (56,43)
889 PSET (57,44)
890 PSET (59,44)
891 PSET (58,45)
892 PSET (56,45)
893 PSET (57,46)
894 PSET (56,47)
895 PSET (58,47)
896 PSET (57,48)
897 PSET (55,48)
898 PSET (56,49)
899 PSET (58,49)
900 PSET (54,49)
901 PSET (53,50)
902 PSET (55,50)
903 PSET (57,50)
904 PSET (56,51)
905 PSET (54,51)
906 PSET (53,52)
907 PSET (55,52)
908 PSET (57,52)
909 PSET (56,53)
910 PSET (54,53)
911 PSET (52,53)
912 PSET (52,53)
913 PSET (51,54)
914 PSET (53,54)
915 PSET (55,54)
916 PSET (57,54)
917 PSET (56,55)
918 PSET (54,55)
919 PSET (52,55)
920 PSET (50,55)
921 PSET (51,56)
922 PSET (53,56)
923 PSET (55,56)
924 PSET (56,57)
925 PSET (54,57)
926 PSET (52,57)
927 PSET (50,57)
928 PSET (51,58)
929 PSET (53,58)
930 PSET (55,58)
931 PSET (54,59)
932 PSET (52,59)
933 PSET (50,59)
934 PSET (49,60)
935 PSET (51,60)
936 PSET (53,60)
937 PSET (55,60)
938 PSET (54,61)
939 PSET (52,61)
940 PSET (50,61)
941 PSET (48,61)
942 PSET (49,62)
943 PSET (51,62)
944 PSET (53,62)
945 PSET (55,62)
946 PSET (54,63)
947 PSET (52,63)
948 PSET (50,63)
949 PSET (48,63)
950 PSET (49,64)
951 PSET (51,64)
952 PSET (53,64)
953 PSET (54,65)
954 PSET (52,65)
955 PSET (50,65)
956 PSET (48,65)
957 PSET (49,66)
958 PSET (51,66)
959 PSET (53,66)
960 PSET (52,67)
961 PSET (54,67)
962 PSET (50,67)
963 PSET (48,67)
964 PSET (47,68)
965 PSET (49,68)
966 PSET (51,68)
967 PSET (53,68)
968 PSET (52,69)
969 PSET (50,69)
970 PSET (48,69)
971 PSET (46,69)
972 PSET (47,70)
973 PSET (49,70)
974 PSET (51,70)
975 PSET (53,70)
976 PSET (52,71)
977 PSET (50,71)
978 PSET (48,71)
979 PSET (46,71)
980 PSET (47,72)
981 PSET (49,72)
982 PSET (51,72)
983 PSET (50,73)
984 PSET (48,73)
985 PSET (46,73)
986 PSET (52,73)
987 PSET (51,74)
988 PSET (49,74)
989 PSET (47,74)
990 COLOR ,,1
991 PSET (0,8)
992 LINE -(67,8)
993 PSET (73,8)
994 LINE -(255,8)
995 PSET (255,16)
996 LINE -(68,16)
997 PSET (61,16)
998 LINE -(0,16)
999 PSET (0,24)
1000 LINE -(55,24)
1001 PSET (68,24)
1002 LINE -(87,24)
1003 PSET (110,24)
1004 LINE -(255,24)
1005 PSET (255,40)
1006 LINE -(134,40)
1007 PSET (50,40)
1008 LINE -(0,40)
1009 PSET (0,56)
1010 LINE -(45,56)
1011 PSET (139,56)
1012 LINE -(149,56)
1013 PSET (189,56)
1014 LINE -(255,56)
1015 PSET (255,72)
1016 LINE -(193,72)
1017 PSET (147,72)
1018 LINE -(124,72)
1019 PSET (40,72)
1020 LINE -(0,72)
1021 PSET (0,104)
1022 LINE -(10,104)
1023 PSET (49,104)
1024 LINE -(71,104)
1025 PSET (111,104)
1026 LINE -(153,104)
1027 PSET (197,104)
1028 LINE -(255,104)
1029 PSET (255,136)
1030 LINE -(221,136)
1031 PSET (133,136)
```

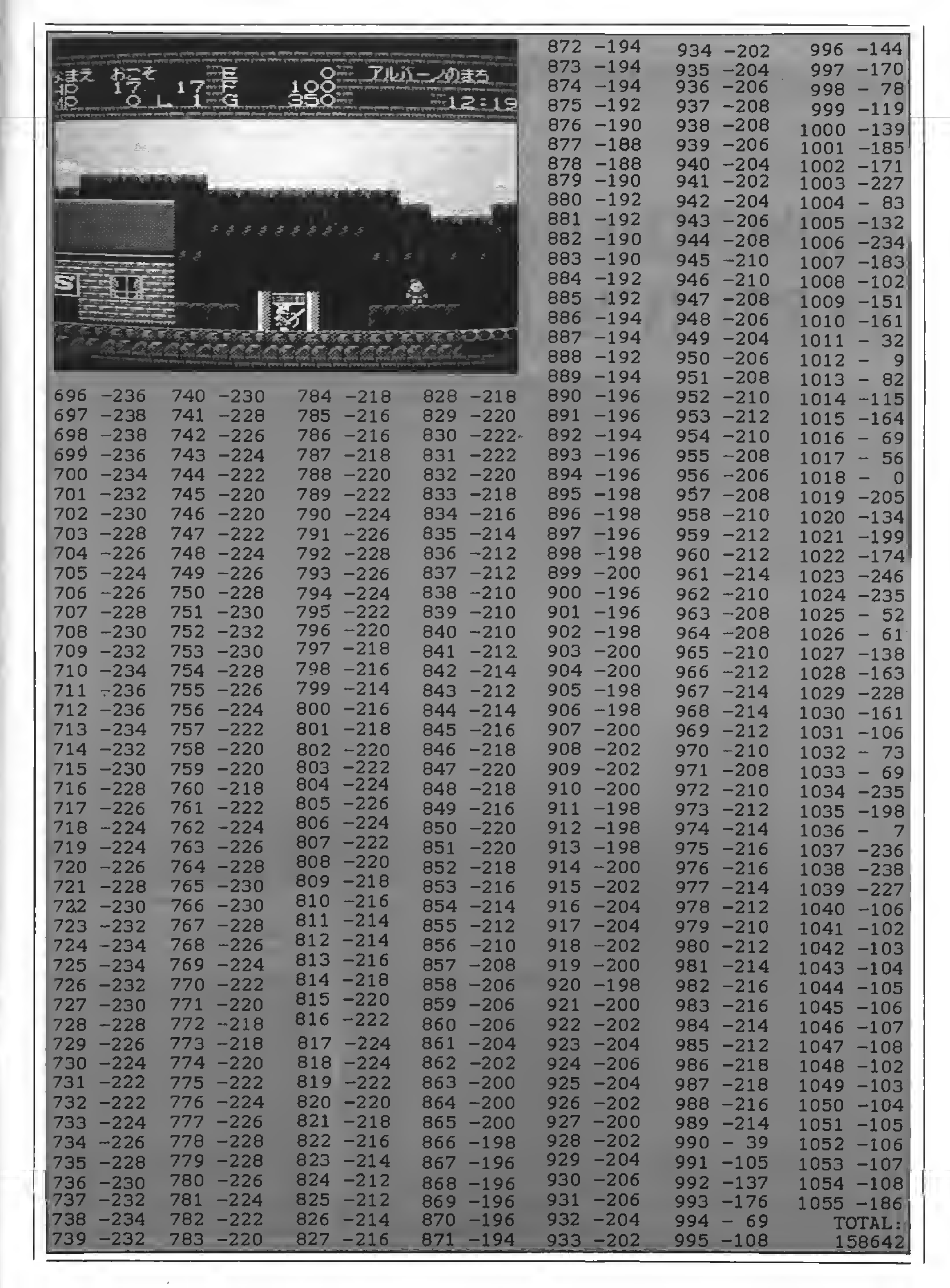


```
1032 LINE -(133,136)
1033 LINE -(129,136)
1034 PSET (4,136)
1035 LINE -(0,136)
1036 PSET (0,168)
1037 LINE -(6,168)
1038 PSET (233,168)
1039 LINE -(255,168)
1040 PLAY "e"
1041 PLAY "a"
1042 PLAY "b"
1043 PLAY "c"
1044 PLAY "d"
1045 PLAY "e"
1046 PLAY "f"
1047 PLAY "g"
1048 PLAY "a"
1049 PLAY "b"
1050 PLAY "c"
1051 PLAY "d"
1052 PLAY "e"
1053 PLAY "f"
1054 PLAY "g"
1055 GOTO 1055
```

Test de listados

1 - 86	48 -219	93 - 7	136 - 7	181 -249	225 -103	269 - 80	
2 -216	50 -250	94 - 9	137 - 29	182 - 13	226 - 70	270 - 80	312 - 66
6 -221	51 -253	95 -237	138 - 9	183 - 28	227 - 66	271 - 82	313 - 64
7 -191	52 -221	96 -200	139 -234	184 - 27	228 - 66	272 - 78	314 - 62
8 -196	53 -230	97 -203	140 -210	185 - 12	229 - 90	273 - 76	315 - 60
9 -200	54 -235	98 -206	141 -174	186 -254	230 - 57	274 -146	316 - 60
10 -209	55 - 0	99 -207	142 -168	187 -211	231 - 51	275 -148	317 - 62
11 -226	56 -227	100 -205	143 -205	188 -197	232 - 52	276 -150	318 - 64
12 -237	57 -231	101 -212	144 -179	189 - 10	233 - 76	277 -152	319 - 62
13 -241	59 - 1	102 -214	145 -209	190 -225	234 - 43	278 - 80	320 - 60
14 -234	60 -246	103 -218	146 -233	191 -226	235 - 43	279 - 78	321 - 58
15 -232	61 -214	104 -215	147 - 6	192 - 19	236 - 37	280 - 76	322 - 56
16 -238	62 -211	105 -220	148 -227	193 -242	237 - 37	281 - 74	323 - 58
17 -241	63 -209	106 -251	149 -172	194 -237	238 - 61	282 - 72	324 - 60
18 -249	64 -248	107 -217	151 -211	195 - 45	239 - 28	283 - 74	325 - 58
19 - 2	65 -217	108 -225	152 - 19	196 - 11	240 - 22	284 - 76	326 - 56
20 - 0	66 -214	109 -225	153 -230	197 - 11	241 - 38	285 - 78	327 - 54
21 -246	67 -243	110 -255	154 -208	198 - 17	242 - 21	286 - 76	328 - 56
22 -232	68 -215	111 -230	155 -216	199 - 19	243 -112	287 - 74	329 - 52
23 -217	69 -255	112 -238	156 -207	200 - 17	244 -107	288 - 72	330 - 50
24 -206	70 -228	113 -243	157 -139	201 -249	245 -109	289 - 70	331 - 52
25 -199	71 - 9	114 -246	158 -137	202 -250	247 - 49	290 - 70	332 - 54
26 -189	72 -228	115 -246	159 -140	203 - 22	248 - 52	291 - 72	333 - 52
27 -236	73 - 4	116 - 0	160 -149	204 - 98	249 - 23	292 - 74	334 - 54
28 -204	74 -231	117 - 11	161 -208	205 -124	250 - 41	293 - 76	335 - 52
29 -204	75 - 18	118 - 11	162 -221	206 -133	251 - 66	294 - 74	336 - 54
30 -211	76 -239	119 - 16	163 -181	207 -132	252 - 92	295 - 72	337 - 52
31 -212	77 - 10	120 - 16	164 -175	208 - 44	253 - 90	296 - 70	338 - 52
32 -211	78 -237	121 - 18	165 -171	209 - 33	254 - 88	297 - 68	339 - 52
33 -202	79 -243	122 - 15	166 -170	210 - 43	255 - 86	298 - 66	340 - 50
34 -201	80 -210	123 - 22	167 -182	211 - 36	256 - 84	299 - 68	341 - 50
35 -202	81 -246	124 - 23	168 -195	212 - 29	257 - 86	300 - 70	342 - 48
37 -232	82 -213	125 - 21	169 -211	214 - 61	258 - 88	301 - 72	343 - 46
38 -233	83 - 3	126 - 19	170 -228	215 - 56	259 - 86	302 - 70	344 - 46
39 -233	84 -235	127 - 14	171 -237	216 - 50	260 - 84	303 - 68	345 - 48
40 -237	85 - 16	128 - 20	172 -234	217 - 81	261 - 82	304 - 66	346 - 46
41 -253	86 -252	129 - 8	173 -228	218 - 96	262 - 82	305 - 64	347 - 44
42 -223	87 - 22	130 - 2	175 -252	219 -117	263 - 84	306 - 66	348 - 42
43 -227	88 - 20	131 - 6	176 -240	220 - 84	264 - 86	307 - 68	349 - 40
44 -231	89 - 20	132 - 13	177 -242	221 -117	265 - 84	308 - 62	350 - 44
45 -227	90 - 18	133 - 36	178 -212	222 - 84	266 - 82	309 - 64	351 - 48
46 -221	91 - 18	134 - 3	179 -246	223 - 78	267 - 80	310 - 66	352 - 46
47 -217	92 - 7	135 -252	180 - 10	224 - 79	268 - 78	311 - 68	353 - 48

354 - 46	397 -191	442 - 89	485 - 33	528 - 98	573 -175	635 -234
355 - 46	398 -201	443 - 76	486 - 65	529 -112	575 -240	636 -232
356 - 44	400 -225	444 - 56	487 - 32	530 -101	576 -242	637 -200
357 - 42	401 - 54	445 - 40	488 - 37	531 -108	577 -244	638 -234
358 - 40	402 - 31	446 - 28	489 - 37	532 -120	578 -246	639 -236
359 - 38	403 - 75	447 - 38	490 - 74	533 - 96	579 -248	640 -238
360 - 36	404 -109	448 - 49	491 - 75	534 - 81	580 -246	641 -240
361 - 34	405 -147	449 - 38	492 - 98	536 -109	581 -244	642 -242
362 - 36	406 -148	450 - 26	493 - 62	537 -114	582 -210	643 -242
363 - 38	407 -181	451 - 36	494 - 69	538 -104	583 -240	644 -240
364 - 40	408 -160	452 - 42	495 - 66	539 -115	584 -238	645 -238
365 - 36	409 - 61	453 - 33	496 - 92	540 - 97	585 -238	646 -236
366 - 34	410 - 26	454 - 20	497 - 59	541 -147	586 -240	647 -234
367 - 32	411 - 77	455 - 29	498 - 61	542 -132	587 -242	648 -232
368 - 32	412 - 37	456 - 35	499 - 62	543 -141	588 -244	649 -230
369 - 30	413 - 77	457 - 43	500 - 70	544 -149	589 -246	650 -198
370 - 30	414 - 54	458 - 52	501 -110	545 -143	590 -246	651 -232
371 - 28	415 - 90	459 - 68	502 - 66	546 -141	591 -244	652 -234
372 - 28	416 - 38	460 - 74	503 - 66	547 -153	592 -242	653 -236
373 - 26	417 - 26	461 - 52	504 - 70	548 -182	593 -208	654 -238
374 - 24	418 -243	462 - 57	505 - 43	549 -139	594 -238	655 -240
375 - 24	419 -238	463 - 58	506 - 48	550 -115	595 -236	656 -242
376 - 26	420 - 21	464 - 91	507 - 75	551 -132	596 -238	657 -240
377 - 26	421 -253	465 - 57	508 - 49	552 -159	597 -240	658 -238
378 - 26	422 -255	466 - 78	509 - 49	553 -133	598 -242	659 -236
379 - 24	423 - 27	467 - 46	510 - 67	554 -217	599 -244	660 -234
380 - 26	424 - 2	468 - 52	511 - 43	555 -113	600 -246	661 -232
381 - 24	425 - 8	469 - 84	512 - 54	556 - 84	601 -244	662 -230
382 - 24	426 - 26	470 - 46	513 - 71	557 -166	602 -242	663 -196
383 - 22	427 - 0	471 - 44	514 - 30	558 - 97	603 -240	664 -230
384 - 20	428 - 98	472 - 81	515 - 24	559 - 79	604 -206	665 -232
385 - 20	429 - 65	473 - 52	516 - 25	560 -183	605 -236	666 -234
386 - 18	430 - 54	474 - 82	517 - 20	561 -168	606 -236	667 -236
387 - 20	431 - 65	475 - 54	518 - 18	562 -202	607 -238	668 -238
388 - 20	432 - 95	476 - 54	519 - 14	563 -233	608 -240	669 -240
389 - 28	434 -115	477 - 85	520 - 9	564 -202	609 -242	670 -240
390 - 90	435 -120	478 - 86	521 - 8	565 -187	610 -244	671 -238
391 - 94	436 - 64	479 - 86	522 - 8	566 -190	611 -242	672 -236
392 -200	437 - 71	480 - 76	523 - 4	568 -217	612 -244	673 -234
393 -150	438 -101	481 - 38	524 - 15	569 -219	613 -240	674 -232
394 -185	439 - 74	482 - 40	525 26	570 -179	614 -238	675 -230
395 -172	440 - 78	483 - 71	526 - 41	571 -183	615 -204	676 -228
396 -224	441 - 84	484 - 38	527 - 64	572 -212	616 -234	677 -228
					617 -234	678 -230
					618 -236	679 -232
					619 -240	680 -234
					620 -232	681 -236
					621 -202	682 -238
					622 -236	683 -240
					623 -238	684 -238
					624 -238	685 -236
					625 -240	686 -234
					626 -240	687 -232
					627 -242	688 -230
					628 -242	689 -228
					629 -244	690 -226
					630 -244	691 -226
					631 -242	692 -228
					632 -240	693 -230
					633 -238	694 -232
					634 -236	695 -234



696	-236
697	-238
698	-238
699	-236
700	-234
701	-232
702	-230
703	-228
704	-226
705	-224
706	-226
707	-228
708	-230
709	-232
710	-234
711	-236
712	-236
713	-234
714	-232
715	-230
716	-228
717	-226
718	-224
719	-224
720	-226
721	-228
722	-230
723	-232
724	-234
725	-234
726	-232
727	-230
728	-228
729	-226
730	-224
731	-222
732	-222
733	-224
734	-226
735	-228
736	-230
737	-232
738	-234
739	-232
740	-230
741	-228
742	-226
743	-224
744	-222
745	-220
746	-220
747	-222
748	-224
749	-226
750	-228
751	-230
752	-232
753	-230
754	-228
755	-226
756	-224
757	-222
758	-220
759	-220
760	-218
761	-222
762	-224
763	-226
764	-228
765	-230
766	-230
767	-228
768	-226
769	-224
770	-222
771	-220
772	-218
773	-218
774	-220
775	-222
776	-224
777	-226
778	-228
779	-228
780	-226
781	-224
782	-222
783	-220
784	-218
785	-216
786	-216
787	-218
788	-220
789	-222
790	-224
791	-226
792	-228
793	-226
794	-224
795	-222
796	-220
797	-218
798	-216
799	-214
800	-216
801	-218
802	-220
803	-222
804	-224
805	-226
806	-224
807	-222
808	-220
809	-218
810	-216
811	-214
812	-214
813	-216
814	-218
815	-220
816	-222
817	-224
818	-224
819	-222
820	-220
821	-218
822	-216
823	-214
824	-212
825	-212
826	-214
827	-216
828	-218
829	-220
830	-222
831	-222
832	-220
833	-218
834	-216
835	-214
836	-212
837	-212
838	-210
839	-210
840	-210
841	-212
842	-214
843	-212
844	-214
845	-216
846	-218
847	-220
848	-218
849	-216
850	-220
851	-220
852	-218
853	-216
854	-214
855	-212
856	-210
857	-208
858	-206
859	-206
860	-206
861	-204
862	-202
863	-200
864	-200
865	-200
866	-198
867	-196
868	-196
869	-196
870	-196
871	-194
872	-194
873	-194
874	-194
875	-192
876	-190
877	-188
878	-188
879	-190
880	-192
881	-192
882	-190
883	-190
884	-192
885	-192
886	-194
887	-194
888	-192
889	-194
890	-196
891	-196
892	-194
893	-196
894	-196
895	-198
896	-198
897	-196
898	-198
899	-200
900	-196
901	-196
902	-198
903	-200
904	-200
905	-198
906	-198
907	-200
908	-202
909	-202
910	-200
911	-198
912	-198
913	-198
914	-200
915	-202
916	-204
917	-204
918	-202
919	-200
920	-198
921	-200
922	-202
923	-204
924	-206
925	-204
926	-202
927	-200
928	-202
929	-204
930	-206
931	-206
932	-204
933	-202
934	-202
935	-204
936	-206
937	-208
938	-208
939	-206
940	-204
941	-202
942	-204
943	-206
944	-208
945	-210
946	-210
947	-208
948	-206
949	-204
950	-206
951	-208
952	-210
953	-212
954	-210
955	-208
956	-206
957	-208
958	-210
959	-212
960	-212
961	-214
962	-210
963	-208
964	-208
965	-210
966	-212
967	-214
968	-214
969	-212
970	-210
971	-208
972	-210
973	-212
974	-214
975	-216
976	-216
977	-214
978	-212
979	-210
980	-212
981	-214
982	-216
983	-216
984	-214
985	-212
986	-218
987	-218
988	-216
989	-214
990	- 39
991	-105
992	-137
993	-176
994	- 69
995	-108
996	-144
997	-170
998	- 78
999	-119
1000	-139
1001	-185
1002	-171
1003	-227
1004	- 83
1005	-132
1006	-234
1007	-183
1008	-102
1009	-151
1010	-161
1011	- 32
1012	- 9
1013	- 82
1014	-115
1015	-164
1016	- 69
1017	- 56
1018	- 0
1019	-205
1020	-134
1021	-199
1022	-174
1023	-246
1024	-235
1025	- 52
1026	- 61
1027	-138
1028	-163
1029	-228
1030	-161
1031	-106
1032	- 73
1033	- 69
1034	-235
1035	-198
1036	- 7
1037	-236
1038	-238
1039	-227
1040	-106
1041	-102
1042	-103
1043	-104
1044	-105
1045	-106
1046	-107
1047	-108
1048	-102
1049	-103
1050	-104
1051	-105
1052	-106
1053	-107
1054	-108
1055	-186

TOTAL:
158642

Por J. M. Montané y R. Casillas.

PRONUNCIACION Y ESCRITURA DEL JAPONES

Seguimos con la sección dedicada a divulgar aspectos sobre el lenguaje japonés.

Los japoneses adoptaron los caracteres chinos dándoles pronunciación japonesa, pero también, en muchos casos, conservaron la china, en especial para la formación de palabras compuestas. Si tomamos, por ejemplo, el kanji, que significa agua, veremos que en japonés se pronuncia "Mizu", y en chino "Sui". De esta manera, al formar palabras compuestas a partir de este kanji, tendremos:

suiryoku	fuerza hidráulica
suido	acueducto
mizugi	traje de baño

Para entender mejor esta pronunciación, deberemos observar la similitud con que este fenómeno se da en el español. En efecto, comprobamos como también nosotros tomamos en algunas palabras el vocablo griego "hidro", y en otros el latino "aqua". La única diferencia estriba en que en el japonés se utilizan los signos en ambos casos.

A la forma de pronunciación japonesa se la llama "kun-yomi", y a la china "on-yomi". La mayoría de kanjis pueden leerse de ambas formas.

La pronunciación "kun", japonesa, se usa para leer las palabras simples o la raíz de las derivadas, como adjetivos y diferentes modos verbales. Para formar estas palabras derivadas, se añaden al kanji radical sufijos escritos en el silábico hiragana. A estos sufijos se les llama "okuriganas".

La pronunciación se emplea en el caso de la formación de palabras compuestas. En algunas pocas ocasiones, una palabra simple conserva el sonido "on"; tal es el caso de los nombres seguidos del verbo auxiliar "suru", que se utiliza para pasar un sustantivo a la forma verbal: "son suru", (son=pérdida).

Existen casos con una doble pronunciación "on". Eso se debe a que el chino entró en Japón, en dos oleadas. La primera en el siglo III, a través de los coreanos que introdujeron el confucionismo, y la segunda a través de monjes budistas en el siglo VI.



Ya sea por el intervalo de tiempo transcurrido o bien porque la pronunciación coreana era distinta a la del sur de china, al Japón llegó una doble forma





de pronunciación. Esas dos formas se llamarán a la vez "go-on" y "kan-on". "Go" es el nombre de un reino de China, y "Kan", el de una dinastía del norte.

Tenemos así los siguientes ejemplos de pronunciación:

KAN-ON	GO-ON		KUN
arroz	BEI	MAI	Kome
metal	KIN	KON	Kane
agua	SUI	SUI	Mizu
nombre	MYO	MEI	na

Para la transcripción de la pronunciación japonesa a nuestro alfabeto, existen tres sistemas de romanización: el nippon shiki -el oficial-, el kunrei y el Helpburn, que es el más extendido. A parte de esta razón, se ha escogio este sistema ya que es el que más se adapta a la grafía española. Deben tenerse en cuenta, no obstante, las siguientes salvedades:

ge y gi: se pronuncias suaves como "gue" y "gui"

j: es suave como la fancesa

sh: como la "ch" francesa

h: se aspira, como en el inglés

r: en japonés, este sonido se confunde con la "l", la pronunciación de estos dos sonidos se representará con la "r".

u: la "u" es casi muda, en especial al final de las palabras.

o, u: de esta forma, acentuadas con un guión sobre ellas, se representan la "o" y la "u" largas.

El japonés es una lengua muy pobre dese el punto de vista fonético, además de carecer de la "l", no existen, por ejemplo, los sonidos "si", "ti", "tu" y la sílaba "hu" que se confunde con "fu".

La escritura del kanji ha ido evolucionando a través del tiempo, con tendencia a simplificarse. Existe una gran diferencia entre la escritura hecha a pincel o manuscrita, y los caracteres tipográficos. Al estilo moderno de escritura se le llama "kaisho", que significa escritura de trazos rectos, en oposición al antiguo "tensho", elegante y de trazos curvos.

El "tensho", hoy en día, solo se usa de forma decorativa en rótulos y encabezamientos de documentos, así como en los "han" o sellos personale usados por los japoneses a modo de finna. "Tensho" significa, precisamente, escritura de sello.

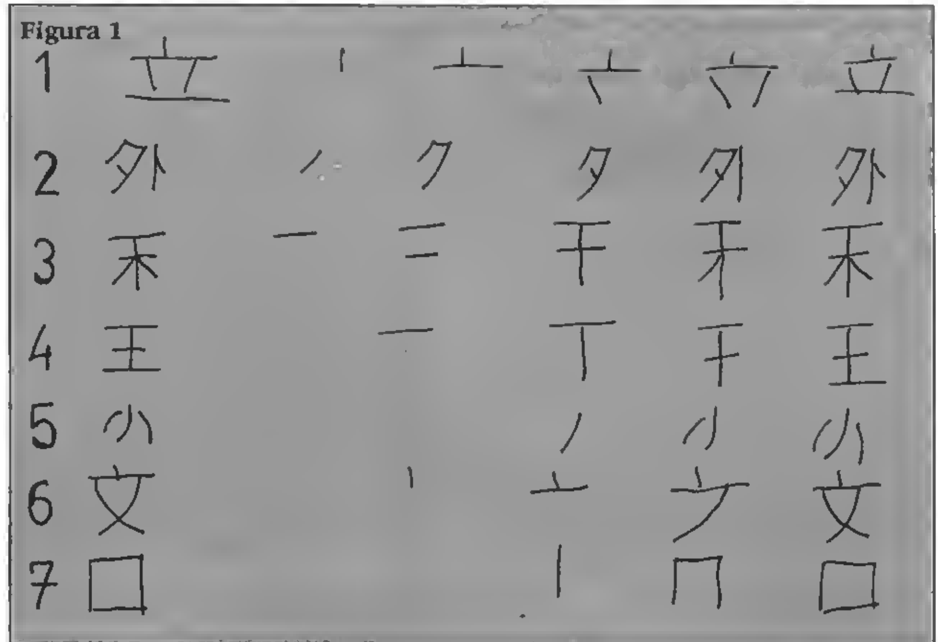
El dibujo de kanjis con pincel es de gran belleza, y constituye un verdadero arte, en el que diversos maestros clásicos japoneses han destacado en diveros estilos. Sin embargo, su lectura es sumamente difícil, como ya podréis comprobar en los numerosos juegos japoneses, suponinendo un verdadero ejercicio de paleografía.

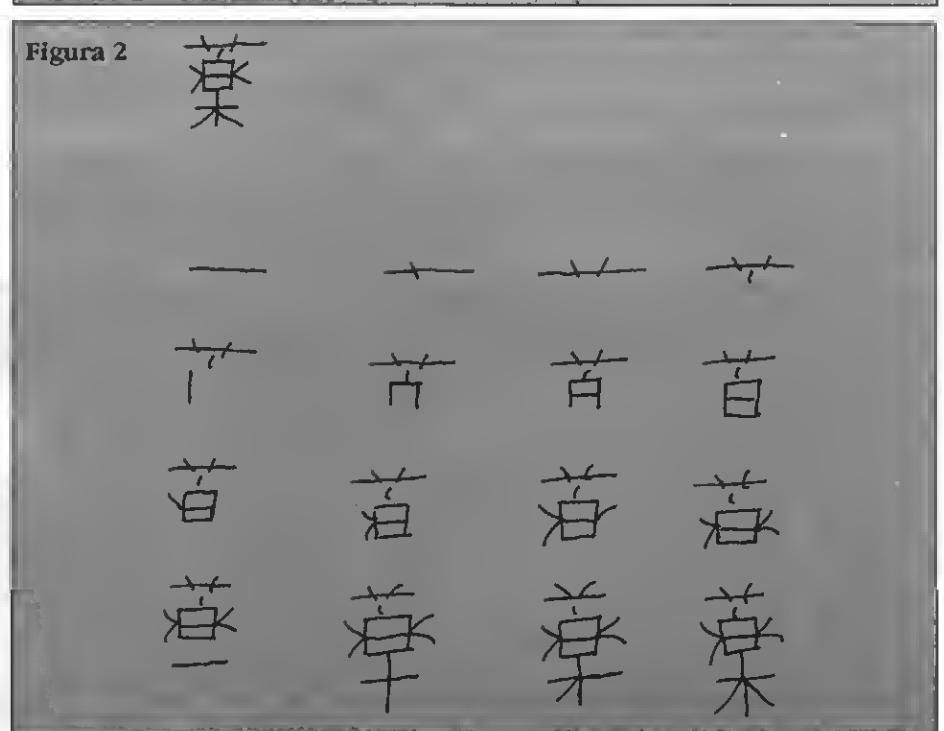
En la actualidad, a fin de unificar la fonna de escritura, el gobierno japonés ha dictado unas nonnas muy rígidas acerca de cómo deben escribirse los kanjis, señalando incluso el orden en que deben dibujarse los distintos trazos. Para el estudiante de la escritura japonesa es importante conocer este punto, en especial saber contar el número de trazos porque normalmente los diccionarios o listas kanjis vienen ordenados según este número.

Podréis ver la forma en que son confecciondos los kanjis; ver figura 1.

1. Escribir siempre de arriba a abajo.
2. De izquierda a derecha.
3. Cuando se cruzan varios trazos, los horizontales se trazan antes que los verticales.
4. Se efectúan en el caso anterior cuando se trata de trazos internos.
5. Cuando el centro es más importante, se trata primero a continuación de izquierda a derecha.
6. Los trazos en diagonal derecha-izquierda preceden a los izquierda-derecha.
7. Los ángulos en la parte superior derecha se hacen de un solo trazo.

Para terminar, os aclararemos como escribir correctamente un kanji complicado: "KUSURI" (medicina). F.2.


Figura 1


Figura 2





UNDEADLINE

En este artículo, encontrarás todas las claves para llegar con éxito al final de este excitante arcade de T&E Soft.

Como habréis observado, en esta sección se han venido comentando —hasta el momento— únicamente juegos de RPG. Pero también los arcades merecen nuestra atención, máxime si tenemos en cuenta su nivel de calidad, excelente en "Undeadline".

El programa tiene un cierto parecido al "Firebird" de Konami, aunque con algo menos de laberintos estratégicos, y más de dificultad. Los adictos al género, como unos servidores, habrán pasado largos e inolvidables ratos con ese juego. Por ello, y dado que parecen ser muchos los que aún no han conseguido llegar al final de este juego, intentaremos, desde estas páginas, echaros una mano.

El problema de los arcades es que no existe una táctica segura para superar todos los obstáculos. Por muchos trucos, técnicas y movimientos que os mostremos, la última palabra la tenéis vosotros y vuestra habilidad.

Llegados a este punto, y ya que "Undeadline" ha sido anteriormente comentado en MSX CLUB, prescidiremos de explicaciones preliminares. Aunque para que os hagáis una idea, parece ser que al malo de turno no se le ha ocurrido otra cosa que secuestrar a la hija del rey, apoderándose al mismo tiempo de un valiosísimo collar de seis gemas... el resto ya os lo podéis imaginar.

Pero vamos allá; en la pantalla de presentación escribimos nuestro nombre y seleccionamos "CONFIGURATION"; escogemos el "RANK" en "EASY", gracias a lo cual al superar un nivel conservaremos el arma y se nos recargará la energía. Finalmente, ponemos "RENSYA" en "ON".

CARACTERISTICAS DE LOS PERSONAJES

Los personajes son definidos por cuatro caracteristicas:

ST: Daño producido a los enemigos.
MP: Poder auxiliar.
DX: Cadencia de disparo.
AG: Velocidad de desplazamiento.

Los diamantes que podemos encontrar en los cofres no conceden únicamente puntuación, también aumentan el nivel de experiencia. Al finalizar uno de ellos y comenzar el siguiente, aparecerá un gráfico (en caso de que hayamos cogido suficientes diamantes), mostrando el nivel alcanzado. Eso significará que dispondremos de unidades que nos permitirán ampliar las características deseadas.

Así pues, recomendamos elegir al guerrero —en cuanto nos sea posible—, y aumentar en una unidad por este orden: ST, AG, DX, AG; a partir de aquí, siempre la ST.

Dado que el escudo detiene las balas desde un principio, es bastante ilógico ampliar el MP; aunque puede llegar a hacernos invulnerables, no compensa la gran cantidad de unidades necesarias.

Si elegís a la Hechicera o a la Ninja, es casi seguro que no alcanzaréis el fin del juego, por razones que más adelante explicaremos.

ARMAS

Existe una considerable variedad de armas que no vamos a comentar, porque la única realmente útil es el tridente. Aunque no es de las más poderosas y en principio parece lenta e ineficaz, a me-



dida que cojamos cofres que la contengan, llegaremos a doblar su eficacia, adquiriendo un gran radio de acción —tanto por delante como por detrás—, fundamental para superar las pantallas.

Cambiar el tridente por otra arma, voluntaria o involuntariamente, puede suponer la no finalización del nivel, o hacerlo con mayores dificultades.

ALGUNAS NOTAS SOBRE LOS OBJETOS

Si habéis leído el comentario publicado con anterioridad de este programa, sabréis qué objetos son buenos y cuales no, así que no volveremos a hablar sobre el particular.

Tened en cuenta que:

—Muchos cofres están escondidos, siendo necesario dispararles para materializarlos. Son estos, normalmente, los que contienen la mayoría de objetos útiles.

—Nunca abráis un cofre si su contenido es de toma obligada antes de haberlo superado; de lo contrario podemos vernos obligados, por ejemplo, a un desagradable cambio de arma, beber veneno, reducir el poder y quién sabe cuantas desgracias más.

—El elemento negro, el corazón de vida extra y el de ampliación de poder al máximo, sólo los conceden los interrogantes, lo cual no quiere decir que en ellos no encontréis cualquier otro objeto. Estos últimos suelen ser buenos si el primer interrogante lo fue, y viceversa. Ahora bien, si llevamos el tridente al máximo de potencia, buena velocidad y una cantidad considerable de energía, es preferible rechazarlos para evitar disgustos, a menos, claro está, que os guste el riesgo. Y no os olvidéis de coger todos los diamantes que podáis.

DESARROLLO DE LOS NIVELES

El juego está dividido en seis fases, de contrastados niveles de dificultad, y a las que se puede acceder desde un menú de opciones. Teóricamente, el nivel más fácil es FOREST y el más difícil DUNGEON, pero cuando más tarde escojemos un nivel, se añaden otros elementos peligrosos. El orden que os proponemos es: RUINS, CAVERNS, ROCKS, DUNGEON, CEMENTERY y FOREST. Las balas no deben ser, siempre que provengan de arriba, un motivo para ponernos nerviosos y que nos acabe induciendo a hacer giros o movimientos extraños que supongan la pérdida de aún más energía. Por algo disponemos de un escudo, aunque nos impida disparar al mismo tiempo.

Pero vayamos por partes...

—RUINS: El motivo de escoger este nivel en primer lugar es que, nada más empezar, si buscamos bien por toda la pantalla hasta aparecer la primera columna central, podemos encontrar un máximo de cuatro cofres conteniendo el tridente, lo cual proporciona una apetecible potencia de disparo.

Cabe destacar los campos de fuerza de líneas blancas situados en los pasos estrechos, casi al final del nivel, que debemos superar con mucha habilidad.

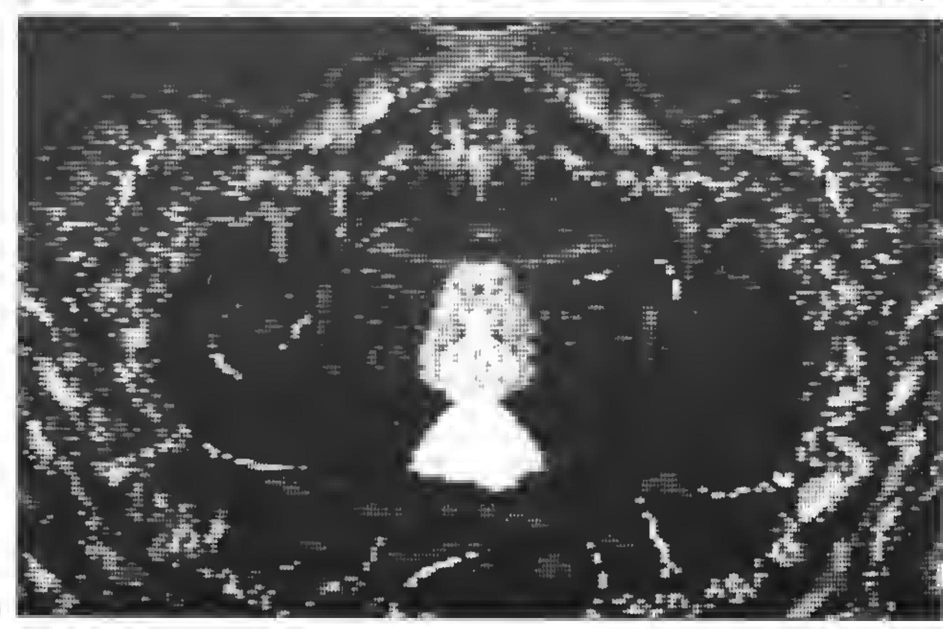
Inmediatamente después de esa prueba, llegaremos hasta el lugar en el que se encuentra una siniestro monstruo. Constantemente nos lanzará objetos describiendo parabolas, que por suerte podemos destruir disparando. Nuestro enemigo se desplazará por la zona superior y no será muy difícil acabar con él.

— CAVERN: Aquí la cosa se complica. Se trata de un nivel laberíntico cuyos principales ingredientes son pasos estrechos y caminos cortados; también aparecen unos transportadores que nos pueden beneficiar o perjudicar, de forma aleatoria. En los pasos estrechos es frecuente la existencia de cofres escondidos, cuyo contenido es esporádicamente peligroso.

Dada la dificultad de nuestro personaje a la hora de realizar desplazamientos laterales, los enemigos nos atacarán —precisamente— por los lados. Son particularmente molestas unas agresivas tortugas, que únicamente pueden ser eliminadas alejándonos de su vertical, pues de lo contrario se hacen invulnerables dentro de su caparazón.

El monstruo final es el DRAGON ROJO. Se limita a desplazarse de un lado a otro de la pantalla, pero al colocarnos en su vertical empieza a bombardearnos incesantemente; por suerte, los im-







pactos son detenidos gracias al escudo. Sólo en ese momento, el monstruo será vulnerable.

Si bien no es este un enemigo difícil, sí necesitaremos de cierta paciencia para eliminarlo.

—ROCKS: Menos complicado que el nivel anterior. En sustitución de los laberintos, encontraremos algunos bloques de rocas que dividen el camino, creando callejones sin salida en los que acostumbran a ocultarse numerosos cofres.

Por ejemplo, nada más alcanzar un estrecho camino, se esconde un cofre a la izquierda, conteniendo un tridente detrás de un objeto peligroso.

En algunos lugares estratégicos yacen unas pequeñas llamas, que de vez en cuando aumentan de tamaño; si en ese estamos enmcima de ellas, nuestra energía bajará con rapidez.

Otro punto conflictivo son los puentes colgantes. Son difíciles de superar pues nuestra capacidad de movimiento se ve muy reducida, y no podremos reaccionar adecuadamente frente a las tortugas que se colocarán al final del tramo.

Por último, especial atención, al principio, con las esferas que aparecen por delante y a los fantasmas ígneos que aparecen en grupo simultáneamente; para eliminar a estos últimos, basta con destruir un par y avanzar.

Para acabar con el monstruo final nos colocamos en la parte inferior y justo antes de que la esfera que ha lanzado llegue a nuestra altura, nos desplazamos en diagonal de formma ascendente hacia el lado contrario del que provenga, para evitar la franja de fuego horizontal. Hecho esto con dos de las esferas, volveremos a la zona inferior y seguiremos disparando.

—DUNGEON: De nuevo, nos enfrentamos a un laberinto y a sus peligros. Nada más empezar, nos atacarán lagartos verdes de los que nos defenderemos con el escudo.

Mucho cuidado también con el fantasma de color marrón, ya que su cuerpo se divide en varios y peligrosos fragmentos. Pero lo peor son unos monstruos verdes; cada vez que son alcanzados por nuestros disparos, se multiplican.

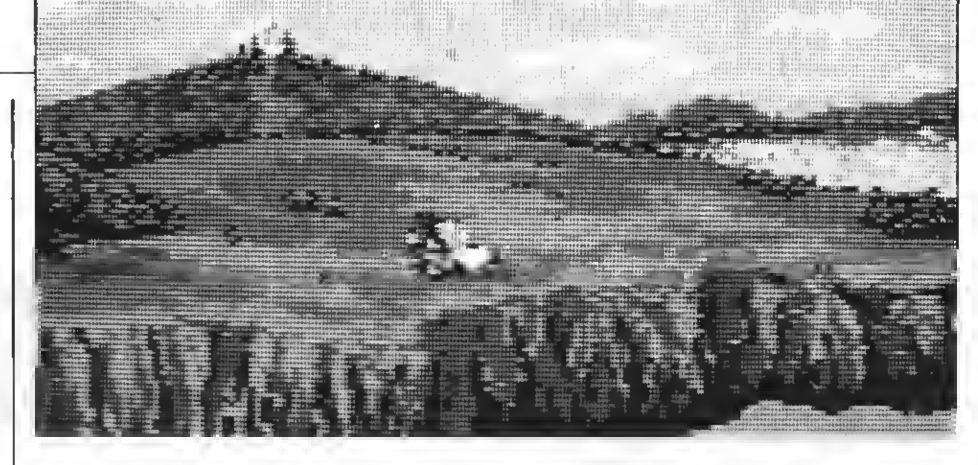
El enemigo final es particularmente complicado de destruir. Sus brazos se mueven torpemente, pero su abrazo es mortal y el líquido que despide por la boca muy difícil de esquivar. Deberemos armarnos de valor y atacar, sin cesar, con el tridente y el escudo.

—CEMENTERY: Lo peor ya ha pasado. Se acabaron los laberintos, las encerronas y los atropellos, aunque no las trampas mortales.

Lo más peligroso de este nivel son unas grietas laterales, que al aumentar de tamaño dividen la pantalla de tal forma que resulta imposible superar.

Por lo demás, en este nivel deberemos enfrentarnos a una gran variedad de monstruos de todo tipo, frente a los cuales haremos uso de la espada y el tridente. Algunos cofres están situados tras grupos de lápidas, formando un pequeño laberinto, que no solo nos detendrá a nosotros, sino tambien a nuestros disparos.

Finalmente, sufriremos la intensidad de una lluvia de calaveras, invocadas por el guardián que en constante movimiento parecerá querer hipnotizarnos. No prestaremos mayor importancia a las calaveras e iremos directamente a



enfrentamos con el monstruo usando el tridente y el escudo.

— FOREST: No se trata de un nivel particularmente dificultoso, dado que los monstruos no son demasiado peligrosos y ni siquiera el enemigo final reviste excesiva dificultad. Basta con mantenerse debajo de él, calculando el tiempo que tardará en lanzar sus hachas, para esquivarlas y volver a la carga.

Cuando le hayamos destruido, tendremos por fin las seis gemas. Solo quedará devolverlas al lugar al que pertenecen; el collar de la princesa. Pero la joven ha sido poseída por el diablo, y al entregarle la joya se marcha con ella a su fortaleza.

Olvidaros de todo lo visto anteriormente y sumergiros en un mundo aparte donde belleza, espectacularidad y sobre todo dificultad se multiplican por tres; La Fortaleza del Mal. No existen tácticas determinadas para este nivel, deberemos hacer uso de nuestra propia habilidad.

Ya desde el principio, nos atacarán unos muy extraños monstruos, que no son nada en comparación con los pájaros, quienes en vuelo rasante cambian de trayectoria y velocidad al llegar a nuestra horizontal. La única esperanza de salvación es un cofre con un objeto naranja a la derecha del primer muro. El causante de todas nuestras desgracias, sufrimientos y sinsabores estará por fin, tras unos minutos de lucha, justo delante nuestro. Y, aunque es difícil, tenemos que pediros otro poco más de paciencia para eliminar al tremendo enemigo, que es casi, casi, casi invulnerable.

No os podemos aconsejar otra cosa que el uso de vuestra habilidad para atacar al monstruo, quien quedará a nuestra merced una vez su cabeza se haya separado del cuerpo, con lo que su corazón se convertirá en nuestro objetivo principal.

El escudo es incompatible con el disparo, pero hay que mantenerlo para detener el fuego de las serpientes; por otro lado, hay que desplazar la cabeza (invulnerable) de la vertical del corazón para poder alcanzarle, teniendo especial cuidado en no recibir sus disparos ni sus avances.

No os preocupéis si tardáis quince o veinte minutos en destruirlo, la espera habrá valido la pena si finalmente contemplamos el frágil cuerpo de la auténtica princesa emergiendo de entre las entrañas del monstruo. El suelo se estremece, el techo se viene abajo... pero un rayo lleva a los dos personajes lejos del lugar, en las cercanías de un acantilado.

El héroe observa satisfecho el semblante feliz de la princesa, mezcla de alegría y estupor, mientras sostiene el collar de la discordia. Su padre no tarda en aparecer, y tras la emocion del encuentro, permanecen atentos a la marcha del guerrero.

Sabe que son aún muchos los tenebrosos monstruos que habitan su mundo pero, donde quiera que estén, recibirán —siempre— su merecido.

SCORE 0161130 NINJA
LIFE



IMPRESORAS MSX

En las impresoras MSX, o compatibles, pueden deslizarse errores de transcripción que hacen enloquecer a más de un usuario. Con este artículo pretendo que los usuarios conozcan su impresora un poco más.

La firma Centronics, una de las más prestigiosas de su campo, fue la creadora de un protocolo de conexión, posteriormente utilizado por diversas marcas, convirtiéndose finalmente en un standard.

Un cable Centronics MSX sólo utiliza los pins del 1 al 9, además del 11:

1-STROBE. Impulso de entrada para la recepción de datos.

2-9. Transmisión en paralelo de los datos.

11-BUSY. Si la impresora no está preparada, los datos no los imprimirá hasta que esté seleccionada.

PROGRAMACION BASIC

La comunicación con la impresora es bastante sencilla si utilizamos los comandos basic LLIST, LPRINT y LFILES -que imprime los ficheros en una sola columna-, aunque LPRINT es la única instrucción que, de forma muy sencilla, programa la impresora. Además existen INP(port) y OUT(port, dato), que estudiamos en C. M.

PORTS DE LA IMPRESORA

&H90 BUSY a 1 preparada
0 trabajando
&H91 Datos a imprimir

RUTINAS ROM

RST &H18 OUTDO. Salida de caracteres video/impresora

A=caracter a escribir. Ram de sistema PTRFLG(&HF416), PTRFIL(&HF864). Deberán estar a 0 y 255 para que la salida se efectúe por la impresora y ambos a 0 si va a parar a un terminal.

&HA5 LPTOUT. Escribe caracter del acumulador en impresora, si no está activa espera hasta que se seleccione, y consulta el port &H90.

&HA8 LPTSTT. Comprueba si la impresora puede recibir caracteres, devolviendo A 255 y convirtiendo el flag Z a cero, de no estar activada serán 0 y 1 respectivamente.

&HAB CNVCHR. Convierte caracteres no imprimibles, para impresoras no MSX.

&H14D OUTDLP. El Basic escribe caracteres en la impresora. <A> contendrá el caracter a escribir, para utilizarlo desde C. M. habrá que redirigir la rutina de errores.

MSX Y PC-COMPATIBILIDAD DE CARACTERES.

Los caracteres de PC en SET o Tabla 2 -al ser ASCII-, son compatibles siempre que no modifiquemos la tabla internacional, excepto del 176(&HB0) al 218(&HDA), que son la mayoría gráficos; &H7F (128) DEL también se corresponde.

De los caracteres precedidos por 1 en MSX, solo son compatibles del 3 al 6 (1, 43 al 1, 46), pero NO DE GRAFICOS, ya que las impresoras MSX imprimen los bytes al revés.

Por lo demás, se deberá crear un conversor de la imagen de bits antes de enviar a la impresora.

LA INCOMPATIBILIDAD SONY

Sony es una excelente productora, pero en sus programas y en sus impresoras, sus técnicos no se emplearon a fondo. Son muchos los usuarios que han intentado hacer un volcado gráfico en una Philips de un programa de Sony, y solo han obtenido símbolos extraños; por ese motivo, en los programas Sony aparece siempre un menú de impresoras -HIBRID o HAL-NOTE por ejemplo-.

La figura 1 muestra la diferencia de algunos ESC distintos de la misma SONY; Philips sigue siendo la impresora más compatible.

Fig. 1

SONY	PHILIPS	M09	T24	M120
PICA	1B 50	1B 50	1B 48	1B 50
1B 4	1B 4E			
SUBR	1B 58	—	1B 58	1B 58
1B 59		1B 59	1B 59	
NEGR	1B 45	1B 21	1B 21	1B 21
1B 46	1B 22	1B 22	1B 22	
NLQ	1B 21	1B 78 0	—	1B 47
1B 22	1B 78 1			

LAS IMPRESORAS DE COLOR NO MSX

¿Necesita el ordenador MSX un soft especial para imprimir en color? No, ni muchísimo menos; existen una serie de tramas estandarizadas que proporcionan el color a imprimir en la impresora. Programas como el clásico «Videographics v52», o los creados por Juan Salas, hacen el volcado en una compatible EPSON a todo color; evidentemente sería más conveniente usar una MSX, pero las impresoras color específicas para la norma japonesa no están disponibles en España.

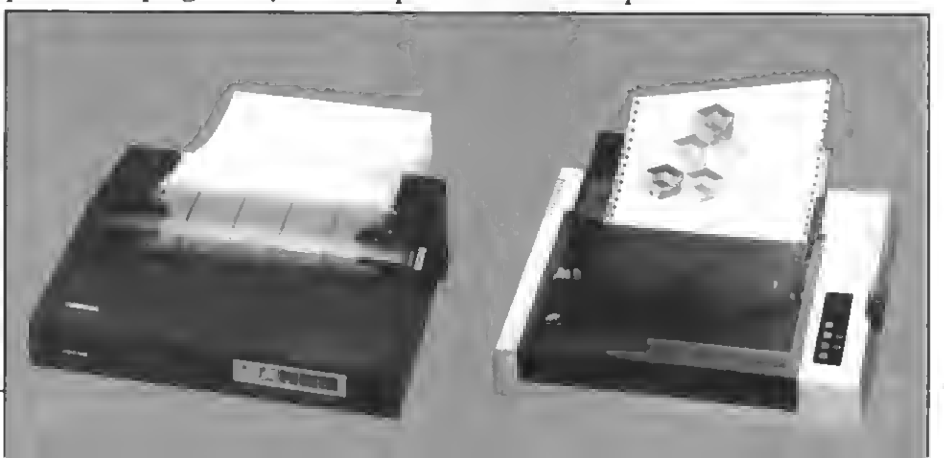


TABLA DE CONVERSION— FIG. 1 —

```
MSX    -- COMP EPS
MSX  PHILIPS  MSX SONY       PC-COMPAT      GP DEFINICION CODIGO
DECIMAL-CARACTERES
D              <              D            IM Retorno de carro  13
      -13
A             <               A            IM Avance de linea   10
      -10
B             <               B            IM Tabulad. Vertical 11
      -11
C             <              C            IM Avance  papel      12
      -12
1B 50         1B 77 31      1B 70  1       IM Proporc. Activa   ,27
"P"/"w1"-27"p"1
              1B 77 30        1B 70  0        IM Proporc.  Desact
/27"w0"    -27"p"0
1B 4E         1B 4E-1B 50  1B 50          CA Pica                27
"N"/"P"-27 "p"
1B 45          <              1B 4D 1     CA Elite               27
"E"     -27 "M" 1
1B 51          <              F           CA Condensada          27
"Q"    -15
                             12          CA Desc. Condensada
E              <             E            CA Doble anchura      14
     -14
F               <             14          CA Doble anch. desac  15
     -20
1B 21           1B 78 31       1B 6D 3       CA NLQ activo
27"!"/27"x1-27"m"3
1B 22          1B 78 30     1B 6D 1       CA NLQ desact.        27
34/27"x0-27"m"1
1B  43 53        <              1B 53 1       CA Exponente activo
27"CS"     -27"S"1
1B 43  73       <               1B 54         CA Exponente desact
27"Cs"     -27"T"
1B 43 55        <              1B 53 0      CA Sub-indice  act.
27"CU"     -27"S"0
1B 43 75        <              1B 54        CA  Sub-indice desac
27"Cu"     -27"T"
1B 43 49        NO           1B 34          CA Italico
27"I"      -27"4"
1B 43 69        NO             1B 35        CA Italico  desact.
27"i"      -27"5"
1B 43 42        1B 21          1B 45        CA  Negrilla activo
27"CB"/27"!"-27"E"
1B 43 62        1B 22        1B 46          CA Negrilla desact
27"Cb"/27 34-27"F"
1B 43 44        <            1B 47         CA  Repicado
27"CD"     -27"G"
1B  43 64       <               1B 48         CA Repicado desact
27"Cd"     -27"H"
1B 58           <              1B 2D 1      CA Subrayado
27"X"      -27"-"1
1B 59           <              1B 2D 0      CA Subrayado desac
27"Y"      -27"-"0
8              <            8             CO Retroceso           8
     -8
9              <            9            IM  TAB. HORIZ. S/P    9
     -9
1B 28  cn cn cn  <             1B  44 nn nn  IM  Marcas TAB HOR.
```

```
27"(cncn"-27"D"nnnn0
1B 29          <          1B 44 0        IM Borra  TAB parc
27")"      -27"D"0
1B 32         <          no          IM  Borra todas
 /27"2"
1B 4F cn       <          1B 43  nn      PA Longitud pagina
27"Ocn"    -27"C"nn
1B 4F 49       <          1B 43 0  nn    PA Long pag  pulgada
27"OIcn"   -27"C"0 nn
1B 4F 53  cn   <          1B  4E nn      IM Salto perforac.
27"OScn"   -27"N"nn
1B 4F 53  30 30 <         1B 4F          IM Cancela salto per
27"OS00"   -27"O"
1B 5C  cn      <           1B 51 nn      MA Margen derecho
27"/cn"    -27"Q"nn
1B 4C  cn      <          1B  6C nn      MA Margen izquierdo
27"Lcn"    -27"C"nn
1B 41          <          1B 32          IM Sep. linea  1/6
27"A"      -27"2"
1B 42           <MO 9sw1-2on 1B 30       IM Sep. linea 1/8
27"B"      -27"0"
1B 54 cn       <         1B 41 n/2       IM Sep. linea n/2/144
27"Tcn" -27"A"nn
1B  5A cn       <          1B 33 nn      IM Sep. linea n/216
27"Zcn"  -27"3"nn
1B 5B          1B 3E(MO89)   1B 55 1     IM Impres.  unidirecc
27"["/27">"-27"U"1
1B 5D          <          1B 55 0        IM Impres. normal
27"]"      -27"U"0
1B 70          <          1B 39/5B       CO Falta papel  act
27"p"      -27"9"
1B 71          <           1B 38/5D      CO Falta papel des
27"q"      -27"8"
1B. D          <        1B 3C         CO Cabeza a 1. col   27
```

Sigue en pág. 50

```
13          -27"<'
1B 40             <                 1B   40          CO   Reset
27"@"       -27"@"
7                                   7                CO BEEP               7
            -7
1B                <                 1B               CO Cancel             24
            --24
```

¿Y SI MI IMPRESORA NO ES MSX?-ALGUNOS CONSEJOS.

Existen soluciones en hard y soft para aquéllas impresoras no-MSX; en caso de elegir las que nos proporciona el soft, os aconsejo utilizar la tabla de equivalencias, cambiando los ESCAPE desde el mismo programa -si tiene la opción-, o buscando la zona donde se encuentran los códigos con ayuda de un desensamblador (MON por ejemplo), aunque podemos usar también un editor de sectores.

Por otro lado, existe una versión de «Game Master I» que permite volcar gráficos en PC-Compatibles.

En cuanto al volcado de gráficos; si disponemos del «Videographics v52», o alguno de Juan Salas, y deseamos tener un gráfico de «Hal Note», seleccionamos la opción basic y grabamos la pantalla. Pero nos surgirá un problema, «Hal Note» graba las imágenes con una longitud de 0 ha &HFAA0 y extensión tipo . PIC es de 0 ha &HD3FF.

Lo solucionaremos con este programa:

```
10 'conversor SC8>PIC .
20 PRINT «NOMBRE IMAGEN CON EXTENSION»
30 INPUT NO$
35 SCREEN8
40 BLOAD NO$
50 BSAVE NO$, 0, &HD3FF, S
60 PRINT «CONVERSION REALIZADA»
```

«Videographics» no dispone de volcado para Screen 5, 6, y 7, pero algunos de Juan Salas están preparados. En cambio, para Screen 2 disponemos de «Hardcopy», en cassette, que nos facilita el cambio de impresoras.

TABLA DE CONVERSION.

Los símbolos son <-código que no difiere, IM-impresión, CA-tipo de caracter, CO-control, PA-tamaño de página, MA-márgenes, GR-gráficos. La última columna muestra por separado los códigos que se escriben con LPRINT CHR$(27); «m»; CHR$(3) o LPRINT CHR$(27); «!», que indica NLQ activo en una compatible y en una Philips MSX.

Antes de utilizarla, necesitaremos localizar donde se encuentra la tabla de comandos de la impresora; seguidamente nos guiaremos por la columna de MSX, y cuidadosamente observaremos si existe la desconexión del tipo de letra, para poder colocar los ESC adecuados a nuestra impresora no MSX. El «Tasword», por ejemplo, lo he conversionado a PC y funciona perfectamente; no se basa en programar, sino en sustituir unos bytes por otros.

GRAFICOS

```
1B 47 cn cmm M0 9 NO    1B 2A nn mm  GR Densidad imp.  gf.  27"Gcncm
-27"*»n nn
60 . /p cn=000=<   n=0(480)
cn=Cadena de 3 caracteres (0 siempre)        72    cn=075=<   n=5(576)
cm=Cadena de 4 caracteres (0 siempre)        80    cn=085=<   n=4(640)
nn=1.  byte bajo 2.  byte alto (en HEXA)     90    cn=095=<   n=6(720)
mm=     "             "             120    cn=125=<   n=2(960)
136    cn=145=<   n=1(1180)
240    cn=999=<   n=3(1920)
1B 53 cm    <                   GR Densidad s.  modo 27"Scn»
                               actual        NO MSX

Pica            1B 4B nn nn              nro puntos 27"K»nn nn
Elite           1B 4C nn nn              a hexa     27"L»nn nn
Condensada      1B 59 nn nn                 00 FF      27"Y»nn nn
Proporcional    1B 54 nn nn               nn=FF 00   27"Z»nn nn
```

CARACTERES DOWN-LOAD (COMPATIBLES EPSON-PC)

Como contrapartida, los que no posean una impresora MSX tienen la suerte de poder crear sus propios caracteres, en unas tablas, siempre que posean una RAM de 8Kb o más; cuanto mayor sea, podrá retener y dejar al ordenador libre para otros trabajos con mayor facilidad.

Algunas de estas tablas permiten ser modificadas del todo, pero su precio también aumenta considerablemente. ¿Habéis probado esto alguna vez? Posiblemente no, pero sus códigos son comunes en las compatibles-PC.

SELECCION. Para seleccionar la RAM, LPRINT CHR$(27); «%»; CHR$(N); CHR$(0) donde si N=0 rom y si N=1 ram.

COPIA CARACTERES EN RAM. LPRINT CHR$(27); «: »; CHR$(0); CHR$(0); CHR$(0) copia el juego de 255 caracteres de la impresora.

MODIFICA CARACTERES DE LA RAM. LPRINT CHR$(27); «&»; CHR$(0); CHR$(1 caracter); CHR$(último caracter); CHR$(atributo); CHR$(dato1); chr$(dato2); CHR$(dato11); ... Los puntos adyacentes no se tienen en cuenta.

-1 caracter. Ultimo caracter son los caracteres que se modificaran; si son el mismo, únicamente se modificará una letra.

-Atributo 1. Descenderá un bit; para <g>, <j> y <0>, no descenderá.

-dato1. . dato11. . DATO1. Definición del caracter o caracteres.

¿Y EL PLOTTER?

El plotter, en su momento, fue un accesorio mal aprovechado, pues se utilizó como impresora cuando su función es, meramente, la un accesorio.

Fue comercializado únicamente por Sony y Toshiba; por si fuera poco, no existen compatibles-PC, aunque podemos conectar plotters de cualquier firma, siempre que posean conexión Centronics.

Nos centraremos, pues, en el único MSX existente, de tipo tambor, cuyo cabezal se deplaza horizontalmente y la hoja verticalmente.

Sus códigos son :

Control:

A. Vuelve a modo texto, hace un reset.

I. Initialize. inicializa colocando a x, y a 0

H. Home. Se coloca en su posicion inicial

F. New line. La pluma pasa a la siguiente linea

Texto:

Cn. Color Range n=0 a 3

Ptx. Print text. Imprime texto en modo gráfico

Sn . Alpha scale. Tamaño de las letras 0=normal 1-14 ampliado

Qn . Alpha rotate. Gira los caracteres n=0 - 3

¡¡COMPLETA TU HEMEROTECA DE PROGRAMAS!!

Esp Software I · 275 Ptas
N.os 13 a 17 · 375 Ptas
N.º 18 a 21 · 525 Ptas
N.º 27 a 31 - 650 ptas.
N.º 32 a 35 - 650 Ptas.
N.º 36 a 39 - 650 Ptas.
N.º 40 a 43 - 650 Ptas.
Nº 44 a 47 · 695 Ptas
Nº 48 a 51 · 695 Ptas
Nº 52 a 56 · 695 Ptas
N.º 56 - 450 Ptas.
N.º 57 · 375 Ptas.
N.º 58 - 450 Ptas.
N.º 59 - 375 Ptas.
N.º 60 · 375 Ptas.
N.º 61 - 375 Ptas.
N.º 62 - 375 Ptas.
N.º 63 - 495 Ptas.
N.º 64 · 375 Ptas.
N.º 65 · 495 Ptas.
Nº 66 · 395 Ptas.
Nº 67 - 395 Ptas.
N.º 68 · 375 Ptas.
N.º 69 · 495 Ptas.
N.º 70 · 395 Ptas.
N.º 71 - 395 Ptas.
N.º 72 · 395 Ptas.
N.º 73 - 495 Ptas.
Nº 74 · 395 Ptas
Nº 75 · 395 Ptas
Nº 76 · 495 Ptas.

¡SI TE HACE FALTA ALGUN NUMERO DE  PIDELO HOY MISMO!

Para contar con la más completa colección de programas de MSX sólo tienes que recortar o fotocopiar el cupón y dirigirlo a Dpto. Suscripciones MSX CLUB DE PROGRAMAS. Roca i Batlle, 20-22. 08023 Barcelona.

—BOLETIN DE PEDIDO—

Sí, deseo recibir hoy mismo los números .... de MSX CLUB DE PROGRAMAS, libre de gastos de envío, por lo que adjunto talón n.º .... del Banco/Caja ....
por el importe de .... ptas. al portador barrado.
NOMBRE Y APELLIDOS ....
CALLE .... N.º .... CIUDAD ....
DP .... PROVINCIA .... TEL. ....